





像个男孩一样
昨日重现



大众软件旬刊
2013年
总第429期



02 月上

本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电脑应用与娱乐的第一选择

仙剑奇侠传五 前传

若有今生 只因有你

国产单机巨作，仙剑奇侠传第七部作品

www.popsoft.com.cn


ISSN 1007-0060
04
9 771007 006098

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。



轻松问路 就拨12585
12585 去哪您说话

问路就拨12585

机 场

中国移动12585 专业人工语音问路服务，想去哪，一个电话轻松搞定。

出门在外，问路在所难免。听不懂方言、查询太麻烦、问路结果不准确，有简单的解决方法吗？您可以拨打12585，接通专业导航服务人员。导航服务人员将与您一对一准确沟通，为您找到抵达目的地的最佳路线。拨打12585还能查询公交换乘、行车路线和实时路况等信息。12585还可将查询结果发送到您的手机上，方便随时查看。

业务资费：收取基本通话费，信息费0.3元/次。

您还可以体验手机导航，不用输入，去哪您说话。发送A到10658025马上下载。



移动改变生活





重点推荐

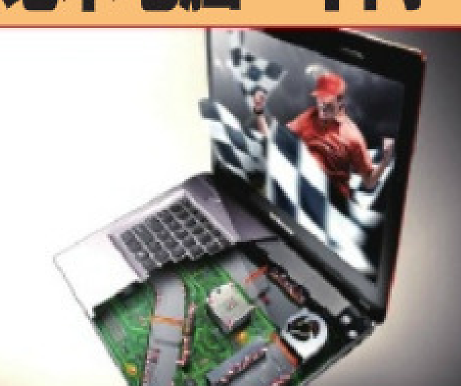
P18 特别策划
告别手动拷贝
——走近你我的云端音乐

“云端音乐”距离我们越来越近，这项技术究竟有哪些优势卖点？免费音乐的盛宴是否从此销声匿迹？本期“特别策划”将给出一份答案。



P45 应用聚焦
追本穷源，购买笔记本电脑“十问”

“医学十问”是中医的临床问诊方式，我们总结出的“十问”，则是近期购买笔记本电脑的经验，想要看清市场的朋友不妨参考一下。



P97 半月焦点
如幻大千，惊鸿一瞥
——《仙剑奇侠传五前传》专题报道

“仙五前传”的发售对于仙迷们来说无疑是一个莫大的惊喜，玩过之后更是感触良多，而在本期专题中所讲述的，或许正是你刚刚体会到的那种感觉。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
上　海	刘明浩	湖　南	黄浩民
湖　北	王东起	甘　肃	孙青霞
甘　肃	苏玉刚	北　京	韩鹏飞
宁　夏	李文志	新　疆	王晓明
湖　北	赵倩明	浙　江	李　旭
北　京	王　乐	江　苏	周　波
吉　林	胡淑芯	北　京	魏鹏举
四　川	郑　海	重　庆	萧　晨
山　东	杨希平	上　海	雷　蕾
黑龙江	范永进	青　海	李明宇



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



梦幻龙族2
ml.9hgame.com
韩国高人气格斗网游
格斗无限
萌爱无边
开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物
ML.9HGAME.COM
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

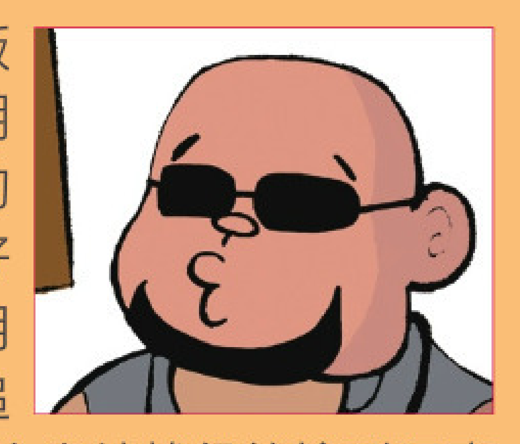
执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年2月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



1.不知不觉间，又迎来了新年大改版的尖峰时刻。和以往一样，经历改版的当期杂志工作繁忙程度明显要高于常规制作周的标准水平，再加上本期杂志开工的时候恰好赶上长假结束的间断周，多种原因综合作用之下所有的编辑都在争分夺秒与时间赛跑追赶档期填充版面。根据本人初步目测，本次出片战役的惨烈程度虽然比不上斯大林格勒保卫战（那种持久战估计谁也受不了），但达到市场花园行动的水准基本上没啥悬念——顺带一提，从实际结果来看，编辑部是这场战役的胜利方无误。

2.近期重点关注游戏：《遗弃要塞》。尽管画面质量与美工水平基本上与《寂静风暴》处于同一个档次，但作为一款“废土生存”主题的RPG，除了“DIY自己的避难所”之外，这部游戏最吸引人的部分莫过于“求生者社交”方面的内容。相比于独行侠走遍荒野拯救世界的故事，利用有限的生存空间与资源协调团体挣扎求生的剧情更符合本人的胃口。倘若你对这部游戏的风格也有兴趣，在本期“前线地带”栏目中可以找到更详细的介绍内容。

3.近期观看：《JOJO的奇妙冒险》动画版。作为一个业余级别的御宅族，荒木飞吕彦大师创作的《JOJO的奇妙冒险》实属本人最钟爱的日式漫画，没有“之一”。必须承认，能看到这部连载时间长达25年（到目前为止依然尚未完结）的神作终于被改编成为动画，本人最直接的感受只有两个字——“值了”。虽然以如今的眼光来看，这部作品颇有不少让人忍俊不禁的脱力桥段，但在制作组充满诚意的努力下，“人类精神的赞歌”这个原作极力渲染的主题依然以势不可挡的姿态呈现在所有观众的面前，足矣！

本期责编：Enigma

手捧的全功能PC
三星XE700T1C变形笔记本

■晶合实验室 山青



XE700T1C背部配备效果出色的500万像素摄像头及扬声器

在三星的ATIV Smart PC系列电脑中，最早面世的两款产品就是三星的跨界作品，新形态的变形触控本——XE700T1C和XE500T1C。由于采用了分体式设计，因此在平板模式下，它们重量较轻，而且将全部功能集中在轻薄的平板中，变身为一款能够捧在手上的全功能PC。





XE700T1C的主体边框上带有USB 3.0、Micro HDMI、电源接口和Micro SD卡读卡器，并预留3G USIM卡接口，这些接口大多用橡胶盖进行了较好的密封遮盖，既美观又有不错的防护能力。它还带有电源开关、音量控制按键和屏幕旋转锁定键，顶部留有排风口，内置风扇除了PCMark7这样的长时间高负载测试外，极少开启，且噪声很低，但距离头部更近，对敏感的用户来说，开启时的感觉可能更明显



相对高端的XE700T1C自带键盘底座，可随时“变身”为11.6英寸的触控笔记本，它支持10点触控，拥有1920×1080全高清分辨率，笔记本状态下的总重量为1.6kg。



键盘底座提供了两个带盖子的USB 2.0接口，并同样配备电源接口，浮块式按键手感舒适，底部触摸板采用一体式设计，在较小的面积内提供了较大的左右按键区和触控区



从键盘底座取下的XE700T1C重量为890g，虽然比轻薄型的10英寸级别Pad要重一些，但相对于旋转等方式的变形本要轻薄得多，也更便于手持使用。而采用凌动平台的500T1C重量更是低至744g，和10英寸级别Pad非常接近。



可收入平板背后的S Pen是三星近期数码设备中的热门技术，它不仅拥有1024级压感控制，绘画和书写的笔迹识别都相当精准，而且还有悬停功能，不用接触屏幕就能进行识别。由于这款产品分辨率较高，按键等一些控制点显得很小，用手指较难操控，也更适合用笔进行精准点击。





XE700T1C通过底部触点与键盘底座相连，两侧带有锁紧装置，底座则带有延展保护盖。安装底座后Windows按键被遮盖无法使用，可避免误触，不过这种设计使其开启角度受限，屏幕只能开启120°左右。



三星在“应用商店中”加入了“Samsung精选”栏目，为用户推荐了更多适合这款产品的游戏娱乐和日常应用下载，如S Note便签软件、S Gallery相册等。另外还有AllShare功能用于分享或转存文件，可解决屏幕过小或存储空间不足的问题

主要配置	
处理器频率	英特尔酷睿i5-3317U@1.70GHz，睿频2.6GHz
显示屏	11.6英寸（分辨率1920×1080，支持10点触控）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	HD 4000核芯显卡
硬盘	64GB SSD
光驱	无
无线网络	802.11n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0，mini HDMI输出，耳麦接口，Micro SD读卡器，USIM卡插槽（可选）
输入设备	键盘底座、S Pen
摄像头	前置200万像素+后置500万像素摄像头
外形尺寸	306mm×189.4mm×11.89mm，含键盘底座厚度21mm
重量	890g，1.6kg（含底座键盘），1.86g（旅行重量，含电源线）
操作系统	Windows 8中文版



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

厂商：三星（Samsung）

上市状态：已上市

参考价格：7999元

附件：电源线、底座键盘、S Pen、使用说明等

咨询电话：400-810-5858（服务热线）

推荐用户：希望统一多平台操控方式和软件的用户、商务平板用户

相似产品：三星XE500T1C、联想ThinkPad X1 Helix等

在实际测试中，这款产品的PCMark7总分达到4083，计算、存储和内容创建得分都相当不错，达到了中端PC的水平。其日常应用续航时间可达4小时左右。长时间使用或联网后，左上部略有升温，但不影响正常使用和握持。

总结：

拥有笔记本与平板电脑两种状态的三星XE700T1C在使用感受方面与iOS或Android平板电脑有着显著的差别，而且对商务用户等人群来说，与PC相同的操控方式和文件、程序格式，使其比Pad产品吸引力更强。不过从电池能力等特性来看，它其实还是一种新形态的电脑，并非适合长时间手持使用的智能便携设备。

在试用中我们也发现目前大量的应用软件并未对触控方式做好准备，例如很多软件的纤细控制键和进度条几乎无法用手指进行点击操作、缺乏多点触控和方便的下拉菜单等，如果Windows 8软件能够尽快为触控和平板应用进行优化，这类产品不失为新年度最吸引人的数码/PC跨界作品之一。P

千呼万唤始出来
诺基亚Lumia 920手机

■晶合实验室 世界

北京时间2012年9月6日，诺基亚在纽约发布了新一代Windows Phone 8智能手机Lumia 920和Lumia 820。经过漫长的近4个月的等待之后，国内用户终于盼到了这两款革命性的Windows Phone设备。有趣的是，Lumia 920的上市时间和同样广受期盼的iPhone 5非常接近，因此备受瞩目，甚至被人寄予了复兴诺基亚的厚望。那么它究竟有没有对抗强敌的能力呢？

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 诺基亚（Nokia）
上市状态： 国内已上市
参考价格： 4599元
附件： 充电器、数据线、耳机等
咨询电话： 400-880-0123（服务电话）
推荐用户： Windows Phone粉丝、对拍摄能力有较高要求的用户、商务人士等
相似产品： 诺基亚 820、HTC 8X、HTC 8S等



实体按键全部排列在机身右侧，采用耐腐蚀的金属锆材质，排列方式也很有趣，你能猜出两个短按键中，哪一个是电源键吗？

Lumia 920采用4.5英寸IPS 2.5D曲面玻璃屏幕，增强的“PureMotion HD＋”技术实现了9毫秒的响应速度以及1280×768像素分辨率，332ppi的像素密度已达到“视网膜屏”标准，带给使用者流畅且清晰的图像与高质量视频观赏效果。其独有的超敏感触摸技术允许手指通过某些材质（例如戴手套）或用部分物体的尖端对屏幕进行操作。不过屏幕易留下指纹，且在强光下有明显反光，一定程度上影响了显示效果。

它是首批支持Qi标准无线充电的设备，无线充电时间比传统方式略长，但可以让使用者充分利用碎片时间快速补充电量，将整个过程简化成“拿起”和“放下”。

它采用一体式聚碳酸酯材质外壳，厚度为10.7mm，重184g，相当于两副扑克牌，装入单衣口袋携带或单手长时间操作都会感到有些不适。接近16:10规格的屏幕和较大的边框使其体型较宽，手掌不大的用户用右手操作时，点击返回键有些不便。





底部双麦克风/扬声器和顶部降噪/录像麦克风，可提供出色的拾音和播放效果，内置的“Rich Recording”录音技术能够获得比传统麦克风高出4倍的声音，在嘈杂的环境下依然可以达到比较理想的摄像录音效果，也可与前置120万像素摄像头配合进行视频通话。





Lumia 920在夜间开启/关闭闪光灯的“夜景模式”拍摄效果。它拥有第二代纯景PureView技术和真正的光学防抖设计，加上f/2.0大光圈、背照式CMOS传感器和双闪光灯，使得夜间拍摄能力睥睨群雄。870万像素主相机拥有局部动态图片、智能拍摄（可擦除对象）等众多拍照应用，也增添了不少摄影乐趣。

双核1.5GHz高通Snapdragon S4处理器配合全新Windows NT内核的Windows Phone 8操作系统，令Lumia 920的应用程序的开启速度、后台性能等方面比Windows Phone 7.X有了显著的提升。为新系统设计的软件在重新运行时能够快速恢复到之前的状态。不过新系统的稳定性还存在不足，测试时一周内出现了3次屏幕无响应的情况，好在微软会通过OTA更新方式不断完善与增加新的功能。

Lumia 920内置2000mAh电池，使用中电量略有些吃紧，在省电模式和网络开启的情况下（不会同步邮件、后台消息等），使用频率一般的情况下勉强可坚持24小时；宅在家里较少使用的话可坚持两天还有20%的电量剩余。好在其无线充电功能可以更轻松地随时充电，缓解了一些待机方面的压力，但长时间在外使用最好携带备用电源。

总结：

Lumia 920的创新与亮点不少，例如优秀的邮件与联系人同步能力、杜比音效与均衡器、开放给OEM厂商的防火墙等API、支付宝购买应用、无损WMA Lossless音频、NFC和移动版IE 10等，任何一项都有可能成为选择它的理由。在热门应用基本满足需要的现状下，Windows Phone 8应用与游戏的数量与质量还有很长的路要走，相信在Lumia 920等Windows Phone 8机型逐渐上市并得到认可后，Windows Phone的软硬件生态系统将会更加完善且富有竞争力。

台式电脑也变身
索尼TAP20触控一体机电脑

■晶合实验室 魔之左手

Windows 8对触控的良好支持，使得电脑与平板的操控模式得以融合，衍生出了触控变形超极本等新形态电脑，我们之前也介绍了不少相关产品。但是将平板电脑与更大型的台式电脑融合会如何呢？索尼的TAP20一体机电脑就是一次这样的尝试。



从外观上看TAP20只是一台外观简洁流畅的普通20英寸一体机，配有无线键鼠，无线网卡等，只需连接一根电源线就可工作，但转过一个角度就会发现，它工作时其实连电源线也无需连接（红圈处为电源接口）



TAP20配备超薄键盘，浮块式按键手感舒适，右侧还集成了网络浏览器、邮件、休眠、音量控制等快捷按键


TAP20甩掉电源的秘密在很容易开启的背部盖板下，38Wh的笔记本电池可支持2个半小时的桌面操作或1个半小时的高负载使用，另外这里还有两个维护盖，用于检查连线、安装内存等


为平板状态使用而设计的按键全部集中在背部左上角，除电源和音量控制键外，还包括屏幕旋转锁定键和索尼特色的ASSIST（帮助）按键


索尼提供了VAIOCare等大量应用软件，方便用户进行电脑管理和应用



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 已上市
参考价格： 7999元
附件： 电源线、电池、无线键鼠、说明书等
咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）
推荐用户： 家庭娱乐、教育用户
相似产品： 惠普HP ENVY 20-d001cn TouchSmart等



TAP20的支架可完全收回到背部，让它可在桌面或膝上放平使用，就像是一台超大尺寸的Windows 8平板电脑，底部带有Windows按键，可以和家人一起玩塔防、强手棋、捉鱼等游戏

主要配置	
处理器频率	英特尔酷睿i3-3217U@1.80 GHz
显示屏	20英寸（分辨率1600×900，支持10点触控）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	HD 4000核芯显卡
硬盘	500GB（5400rpm）
光驱	无
无线网络	802.11n，蓝牙4.0
接口及扩展	USB 3.0×2（其中1个带有关机充电功能），千兆有线网接口，耳机、麦克风接口，多合一读卡器
输入设备	无线键鼠
摄像头	前置130万像素摄像头
重量	5.2Kg（含电池，不含键鼠）
操作系统	Windows 8中文版

在实际测试中，TAP20的功耗较低，热量和噪声控制出色，休眠待机功耗0.62瓦，桌面操作为32瓦左右，高负载下的功耗也仅有50瓦，整个过程中几乎没有听到内置风扇的噪声。其整体温度一直较低（室温25℃），屏幕几乎感觉不到升温，因此长时间使用后，触控操作也不会感到不适。

标准测试成绩表

项目	子项/设置	得分
3DMark Vantage	总分	P2579
wPrime*	1024M	949.2秒
Fritz Chess Benchmark	8线程	3477千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	6.4
	内存	5.9
	图形	4.6
	游戏图形	6.2
	磁盘数据传输速度	5.9
街霸4	1280×720 默认画质	38.03fps
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	185秒
	转换后容量	75.2MB

注*： 此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

索尼配备的大量软件和优化设置虽然提升了应用能力，但影响到了PCMark等大型综合测试软件的正常运行，不过在其他测试项目成绩也可以看出，其性能丝毫不逊于类似配置的台式机。由于它可以很方便地添加内存，我们建议用户在购买后增加一条4GB内存，构成双通道系统，能让性能进一步提升。

总结：

TAP20拥有较强的数学计算能力、多媒体播放和处理能力，并有一定的游戏能力，加上较全面的接口和大存储空间，基本可满足家庭娱乐用户和数码爱好者的需求，而自带电源的触控平板模式则大大提升了使用乐趣。P

简约易用
惠普HP 18-1000cl一体机电脑

■晶合实验室 魔之左手

一体机电脑是最近市场中的热点产品，它将原本臃肿复杂的台式机系统集成在简洁的显示器中，为用户的安装使用和维护都提供了方便。不过市场中最引人瞩目的中高端一体机电脑产品，通常配置大尺寸屏幕和高端配件以及复杂的配套散热供电系统，体积庞大且价格高昂，让初级电脑用户难以承担，不得不继续考虑DIY或普通台式机系统。其实在高端一体机电脑的背后，还有很多性价比和应用能力都相当不错，很适合低端用户需求的产品，例如惠普的HP 18-1000cl。

HP 18-1000cl采用AMD平台和18.5英寸屏幕，仍然秉承了惠普一体机简洁的外形设计，弧形支架将屏幕略微抬起，同样是弧形的前脸下边框中隐藏着双扬声器。由于屏幕较小，因此后背隆起幅度较大，但总体看起来并不臃肿，其背后支架可提供一定的俯仰角度调节能力，中部开孔则可将穿过的线缆约束起来，使桌面整洁。

主要配置	
处理器频率	AMD E1-1200 APU
显示屏	18.5英寸（分辨率1366×768）
内存	2GB DDR3 1600
显卡	APU内置AMD Radeon HD 7310单显核心
硬盘	500GB（7200rpm）
光驱	DVD刻录光驱
无线网络	无
接口及扩展	USB 3.0×2，USB 2.0×4，有线网络接口，耳机，麦克风接口，多合一读卡器
输入设备	有线键鼠
摄像头	内置柔光摄像头
操作系统	FreeDOS

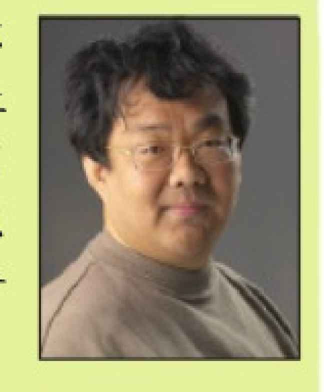
为了节约成本，HP 18-1000cl的接口类型并不多，没有提供HDMI等视频接口和无线网络、蓝牙等连接能力，不过更常用的USB接口数量却比较充足，并集成了商务和家庭用户仍有一定需求的DVD刻录机。而有线键鼠和键盘上的汉字标识，也更符合它针对低端初级用户的定位。

标准测试成绩表		
PCMark 7	PCMark	1049
3DMark Vantage	总分	E3173
Windows 8体验指数	处理器	3.5
	内存	5.4
	桌面图形性能	4.1
	3D商务和游戏图形性能	5.6
	磁盘数据传输速度	5.9
街霸4	默认设置	27.88fps

在实际测试中，这款产品的办公能力没有什么问题，并且拥有初级3D能力，简单的3D网游和早期DX9游戏运行基本流畅。集成度很高的APU使其整体功耗较低，在室内温度并不高的情况下（12℃左右），满负载测试中风扇噪声很小，此时的整机功耗也只有44W左右。







这是一款性价比不错的电脑，设计针对性较强，配置不高但使用简单，性能也完全可以满足低端用户和初学者的需求。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 惠普（HP）
上市状态： 已上市
参考价格： 2659元
附件： 电源适配器、说明书、有线键鼠等
咨询电话： 800-820-2255（售前支持）
推荐用户： 上网和办公用户、电脑初级用户
相似产品： 联想C225、Acer AZ1650等



从背后看机体虽厚，但并不显得臃肿，USB 3.0等常用接口都位于侧面，易于连接使用，不过指示灯也安装于侧面，对用户的意义不大



键盘上的汉字对电脑初学者和老人来说更易识别



今天你被“追”了吗？

——互联网时代的精准广告与隐私保护

■本刊编辑部 一丝blue

2012年10月25日，微软正式发布新一代操作系统Windows 8，随之发布还有全新版本的IE10浏览器。在新版浏览器的诸多功能之中，有一项微不足道的小设定引起了互联网广告界一片哗然。那就是微软在IE10中默认开启了“禁止追踪”功能。

禁止追踪，英文为Do Not Track（以下简称为DNT）。它并不是高深莫测的新技术，只是HTTP的一个协议声明。当用户开启这一功能之后，它会向第三方网站发送一个数字信号，声明用户拒绝网站收集自己的个人信息，这些信息包括个人计算机的基本数据、上网的IP地址、浏览网站的内容、在网站上停留的时间等等（其他浏览器也有不限于数字信号的手段防止第三方偷窥这些隐私）。开启这一功能就意味着用户在网上的行为不会通过浏览器反馈给第三方网站。乍看之下，这一功能只是纯粹地保护了用户的个人隐私，根本没有屏蔽广告的功能，广告商为何会对此产生强烈的反应呢？

事实上，DNT也并非微软首创。当微软刚刚公布IE10支持DNT时，火狐就立即声明它们早在2011年就“发明”了DNT协议，是率先践行这一隐私保护协议的浏览器。如今，包括谷歌Chrome在内的世界三大主流浏览器都已实现对DNT的支持，在这其中微软的IE10可以说是姗姗来迟。为什么其他率先公布支持这一协议的浏览器并未引发广告商的反对，唯独微软的IE10成了众矢之的，甚至微软自己的广告部门都表示反对？用户的隐私与互联网广告之间到底存在怎样的联系？要解答这些问题，就得从如今互联网广告的新生形态——精准广告说起。

精准广告贴心房 隐私暴露透心凉

精准广告（Targeted Advertising），又名定向广告，是一种准确面向目标消费群体的广告形式，它的核心价值就是把广告呈现在有需求的消费者面前。虽然定义听起来有点玄乎，但实际上这种广告早已充斥在你我身边，在网络上的应用也非常普遍。下面就以大家最为熟悉的淘宝为例来揭开精准广告的庐山真面目吧。

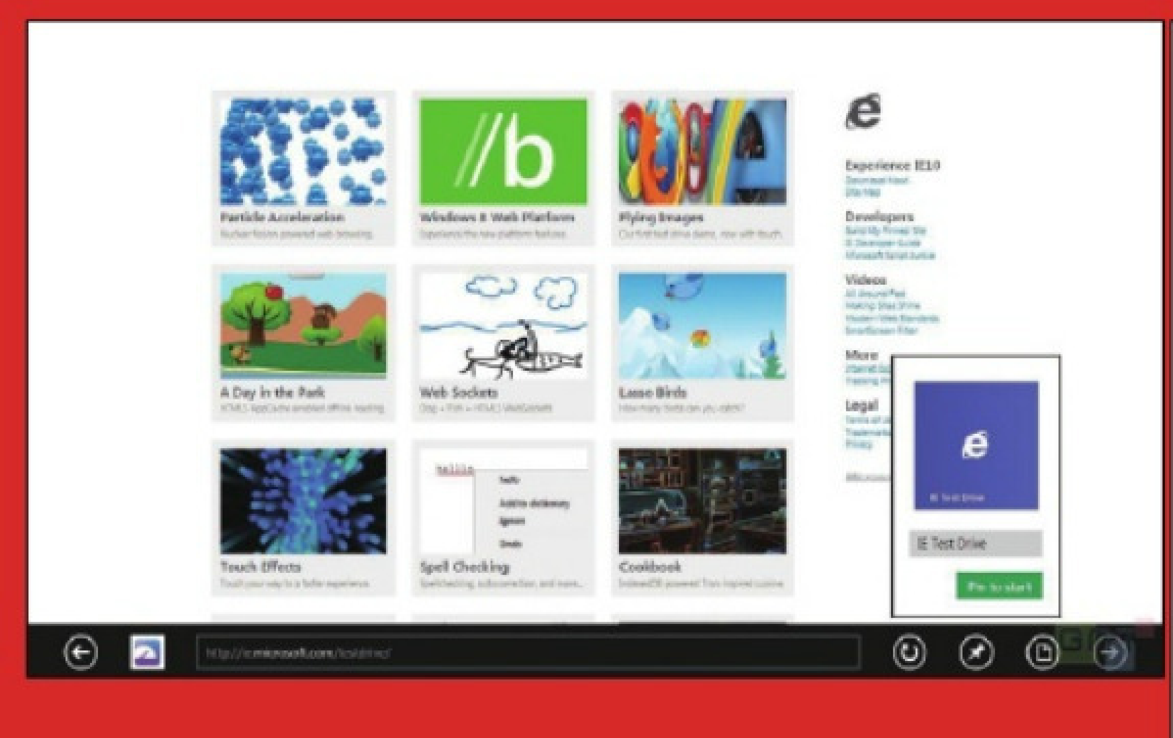
点开淘宝的首页，在搜索栏中随意键入一个关键词，比如“智能手机”，很快便有琳琅满目的商品呈现在页面之上。淘宝显示智能手机类的商品共有20多万件，如此众多的产品即使花上好几年也无法全部浏览一遍，所以商品能否拥有一个好的展示位置十分关键，这时候广告的作用也突显出来。仔细观察淘宝界面布局，除了可由用户自定义排序的搜索结果之外，在页面的右侧和底部各有一个“掌柜热卖”的推荐列表框。这些广告栏中的商品并不是随机显示的，而是

以之前用户输入的关键字“智能手机”为依据来显示的。这便是形式最为简单的精准广告。当年Google便是通过开创这种AdWards的广告形式迅速成长为全球领先的互联网广告巨头。后来这种模式被百度引入国内，并改造成为“竞价排名”系统。淘宝的侧边栏推荐也属于这种“竞价”系统。不过，对于手握大量买家信息的淘宝来说，它并不满足于只进行这种粗糙的推广。

当大家用自己的用户名登录淘宝，点开“已买到的宝贝”或者“收藏夹列表”等页面时候，可以在页面底部看到一个“猜您喜欢的宝贝”的广告位。仔细观察这个广告位里的商品就可以发现，这些商品不是买家近期频繁搜索过的，就是买家平时常常购买的。很显然，这些广告位里的商品并非随机出现，而是通过买家此前一段时间的浏览与购买记录计算出来的。简单的计算再加上一些季节等其他要素，就构成了这个广告栏里的内容，比如买家夏天买过许多夏装，到了秋冬换季之时广告栏里就会推荐秋衣冬装，这便是精准广告的进阶应用。大家要在电商网站上消费，就必须注册用户并填写自己的个人信息，而这些个人信息就成了精准广告推荐商品的依据。所以除了浏览与购买记录之外，现在淘宝还可以结合买家的性别、年龄等个人信息“猜”出更为准确的结果。相对于传统广告，精准广告优势很明显。比起漫无目的的推荐，这些经过筛选的商品显然更有可能引起买家的兴趣。打开其他电商网站，类似的广告栏比比皆是。对电商来说，将注册用户的信息用于广告服务就这样变成了心照不宣的潜规则。如果这些广告只出现在买家的登陆界面，厂商还能勉强以“个性化服务”作为说辞，但当这些广告不再满足于站内，而开始把触手伸向站外之时，问题就开始出现了。

继续以淘宝为例。当大家浏览淘宝广告联盟的网站时，会不时地发现标有淘宝Logo的广告出现，仔细观察这些广告是否有些眼熟？如果你刚刚在淘宝网上买过东西，眼熟的感觉肯定会更强烈。这些广告位中显示的内容与“猜您可能喜欢”栏目如出一辙，其关联程度之高绝非偶然。可见，淘宝通过某种方式识别出了买家的身份，进而将相关的广告推送给买家。这样的站外推送广告不但很有针对性，而且具有很好的隐蔽性，买家稍不留神就会以为这是自己“运气好”发现了好宝贝，殊不知这是淘宝为买家“量身定制”的商品推荐。话说回来，精准广告的计算过程毕竟只在后台进行，光凭肉眼判断还不足以证明这些站外广告都经过淘宝的数据分析。为了进一步证明淘宝的站外推广利用了用户信息。笔者在此联系到了一位淘宝卖家，他简单介绍了淘宝的一些推广政策，其中“站外推广”的服务也是赫然在列，明码标价。

据这位淘宝卖家介绍，淘宝针对卖家店铺推出的广告服务系统称为“淘宝直通车”。淘宝直通车是一个广告位自助竞价系统，原先只有“搜索推广”功能，就是上文所述的按关键字推广宝贝。卖家出价购买相应的关键字，当有人搜索这个关键字的时候，商品就有可能显示在“掌柜热卖”的广告栏中，这一功能不涉及任何的买家信息。从2011年开始，淘宝直通车开始推出“定向推广”功能。这一功能的核心就是结合买家的个人信息对宝贝推荐进行优化，将相关宝贝更有针对性地推荐给用户。上文中提到的“猜您喜欢的宝贝”便是定向推广的内容之一。从淘宝卖家展示的后台界面中可以看到，定向推广功能明确地将推广分为淘宝站内与淘宝站外，收费标准互有不同。另外，在竞价选项里还可以明确地看到淘宝细分了用户的性别、购买力和买家星级等筛选条件。卖家后台的这些设置已经明确说明了一个事实，也就是说，淘宝联盟的广告已能够识别用户的性别、在线购物的内容以及频率。“每次站外点击，我们都要向淘宝交广告费。定向推广可以设置很多条件，让点进来的客人更有可能是来买东西的。淘宝网里面竞争太激烈了，站外推广相对便宜，只要设置得当，对我们卖家还是很有用的。”这位淘宝卖家这样评价定向推广功能，可见这项服务对卖家很有好处。有许多人可能要在此发出疑问，他们明明已经退出了淘宝网站，也关闭了旺旺的客户端，按理应该是匿名在浏览网页，设置在其他网站上的淘宝广告到底是通过什么样的火眼金睛一眼“认”出他们来的呢？这就回到了文章一开始提到的内容——禁止追踪。



↑ 新版IE10发布，小设置引起大反响

→ 精准广告就是针对特定用户发布的广告，效果比传统广告更好



千里隐私一线牵 用户形迹无处藏

通过淘宝的例子可以看到，精准广告要发挥作用，就需要用户信息，所以广告商们想方设法地跟踪用户，以便收集更多信息。现在使用最为普遍的方法就是给用户贴上标签来实现追踪。就像许多人儿时看过的动画片《葫芦娃》中描写的那样。隐身娃隐身之后可以来去自如，妖怪也奈何他不得。蛇精对付隐身娃的办法就是变出一片小小的树叶插在他的屁股后面。长了一条“尾巴”的隐身娃便无法再逃过妖怪的眼睛，被抓个正着。大家在匿名浏览网页的时候本来也处于“隐身”状态，但实际上屁股后面早已被各家广告商贴上了五花八门的标签用以辨识身份。这一条条安插在用户身后的尾巴就是浏览器中的Cookie。

简单来说，Cookie就是网站在电脑中留下的信息片段，主要起到一种标识的作用，用以记录用户行为、识别用户信息。Cookie历史悠久，在发明之初纯粹是为了方便用户，比如大家习以为常的“保存用户名”“保存密码”等网站功能都是通过Cookie实现的（浏览自带的保存密码等功能不在此列）。然而随着精准广告的兴起，Cookie却在浑然不觉间变成了广告商窥视用户行为的一条秘密通道，让用户上网不再“隐身”。针对这一情况，各家浏览器都推出自己的解决方案，通过排查Cookie的方式来斩断跟踪的尾巴。文章开头提到的DNT便是IE10提出的解决方案。事实上早期版本的IE9以及IE8都已经提供了类似DNT的“禁止追踪”功能模块，只不过并不默认开启。如今IE10尚未普及，我们不妨借助手头就有的低版本IE相关功能来看一看，用户身后到底被插了多少条“尾巴”。

比如IE8提供的隐私策略名为InPrivate筛选，现在借用这一工具来做一个小小的实验。先用IE8打开一个主流的导航类网站，如hao123，然后选择InPrivate中的“页面隐私策略”选项，马上就能看到一串长长的列表。在列表中除了导航网站自己的域名之外，还可以看到baidu等熟悉的名字。用同样的方法测试新浪或者优酷首页，可以得到类似的结果。baidu（百度）alimama（阿里妈妈，即淘宝联盟）qq（腾讯）等词组都是出现在列表里的“常客”。在以上的实验中，用户根本没有点击百度、淘宝等网站，但这些互联网巨头却屡次三番地出现在监测列表里，向浏览器发出请求，留下Cookie痕迹。如果用户此前登录过百度或者淘宝，它们就能通过访问Cookie识别出用户的身份，并将用户浏览网站的行为传送给服务器，用户的身份便在这一过程中被识别出来了。待身份识别之后，根据用户个人信息推送的广告自然接踵而来。我们并不反对第一方网站借Cookie识别身份或者记录信息以提高服务质量，比如保存看帖记录、保存视频的播放进度等，用户自愿提供个人信息（通过注册和登录）享受网站的服务。但我们反对“跨域服务”，明明访问的网站是优酷，却有淘宝的插件在偷偷采集信息，这实在有些说不过去。

如今的广告之所以能够跨域，正是由于广告联盟的存在。广告联盟编织了一张巨大的罗网，以Cookie这块“曲奇”为饵，随时等待捕捉用户。当精准广告跳出单个网站的束缚变成跨站、跨域广告联盟的时候，我们注册网站时赫然写在用户协议上的“用户信息不会被用作商业用途”的条款已变成了一纸空文。然而面对用户的质疑，许多广告商却并不认为自己的行为侵犯了隐私，数据统计机构与社交网站更是大呼“躺着也中枪”。看来，对互联网时代用户隐私的界定，各方的意见并不统一。

IT技术的发展已将世界带入一个数字化的时代。这一时代最大的特征就是越来越多的事物被数据化。声音、照片、视频都已变成一串串的数据流动在互联网之上。毕达哥拉斯口中“一切皆为数”的世界似乎就要成为现实。数字化时代给生活带来了许多方便，也让数据分析变成了一门学问，而数据分析的第一步就是数据采集。像Google Analytics就是典型的数据采集分析机构。按Google的观点，网络也应该属于“公共场所”，用户在网站上的行为只要不涉及识别身份的信息，就是可以被采集的，就像统计公路上的汽车流量一样。许多数据在采集之后都用于汇总分析，就像一滴水汇入大海，并不涉及用户隐私。大家平时会看到许多统计报告，如各大浏览器的使用比例、操作系统的使用比例、各大网站的用户流量与来源等等。这些统计报告的数据从何而来？显然都是在用户上网的时候默默收集的。用户的IP地址，所使用的计算机系统、语言，使用的浏览器版本甚至浏览器的插件情况都在第三方的数据采集之列。从来没有一个对话框跳出来告诉用户“您的操作系统、屏幕分辨率和浏览器版本将被采集用于数据分析”，也就是说数据采集机构把这些数据默认为“公共数据”，所以不需要通知用户。





← 淘宝从2011年9月1日开始推出实时竞价系统，开启定向推广服务

↑ Cookie是什么，可以吃吗？它不可以吃，却可以表明你是谁

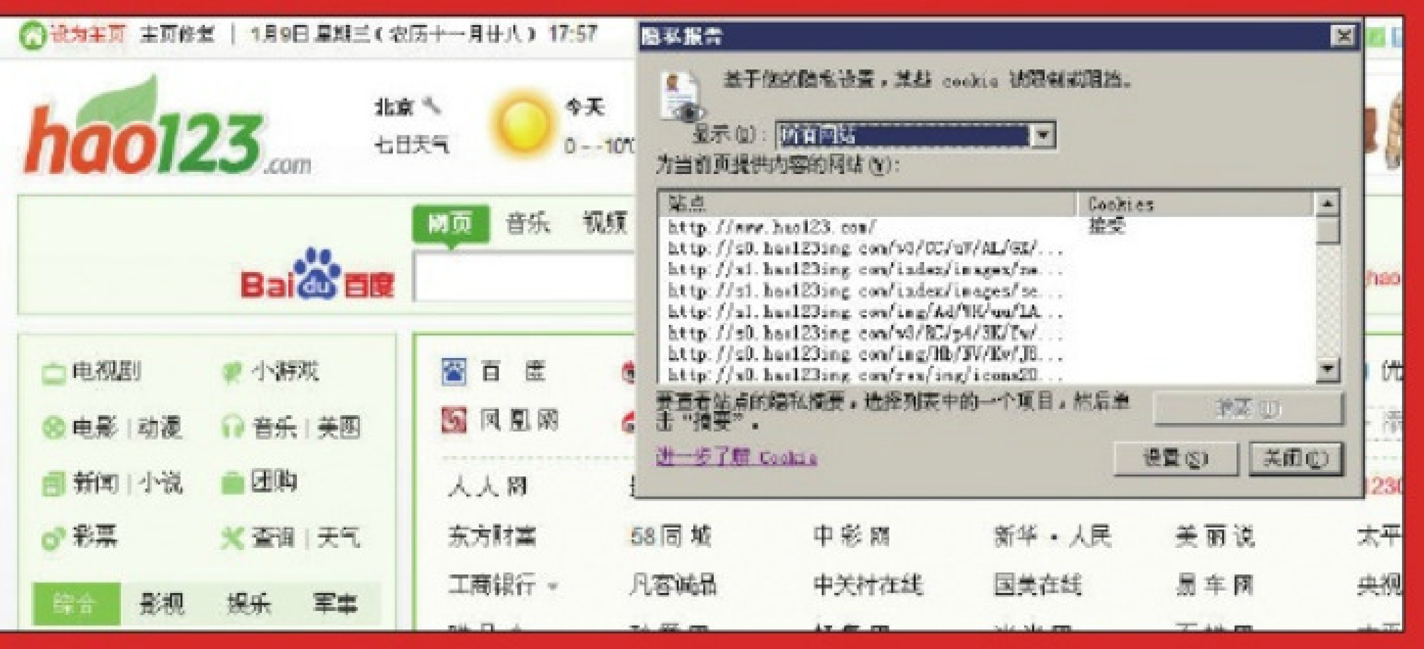
虽然数据分析机构的理由听起来正当无比，但当一家数据分析机构同时又是一家广告商的时候，情况就不一样了。比如广告商可以通过用户的IP地址判断用户归属地，进而推送相关的广告。举个例子，当国内用户登陆雅虎日本浏览网页的时候，就会跳出一堆海外代购与汉语兼职翻译的广告来，这就是雅虎根据中国IP推送的广告。这些广告到底算不算侵犯隐私的确难下定义。对有些用户而言，如果广告非看不可，与其看一些毫不相关的广告内容，倒宁愿看这些相对精准的广告。由此可见，数据本身并没有对错，就看采集数据的人怎样使用了。在这里，广告商们显然不想退让，而是设法为自己收集数据找到合理的理由。既然公路上的汽车流量不算隐私，那么利用这个统计在路边挂起路牌广告来应该也不成问题。理论研究的成果更让广告商坚定了自己的信念。

在2012年出版的《爆发》（副标题为“大数据时代预见未来的新思维”）一书中，作者巴拉巴西就描绘了一个由数据构成的世界，并大胆提出，人类的行为有93%是可以被预测的——只要采集足够多的信息。对互联网广告商们来说，看到93%这个比例足以让他们笑逐颜开，并且加紧对用户的数据采集。如果在未来的某一天，精准广告真的能够做到准确预测用户“明天”会需要什么产品，而不是重复推荐“昨天”购买过产品，可以想见这广告的威力将有多大。现如今的所谓精准广告往往只是对用户过往消费的重复推荐，还远没有达到预期的效果，“猜您喜欢”往往猜得不怎么准，有时候电脑程序的“大胆猜想”甚至会让用户哭笑不得。

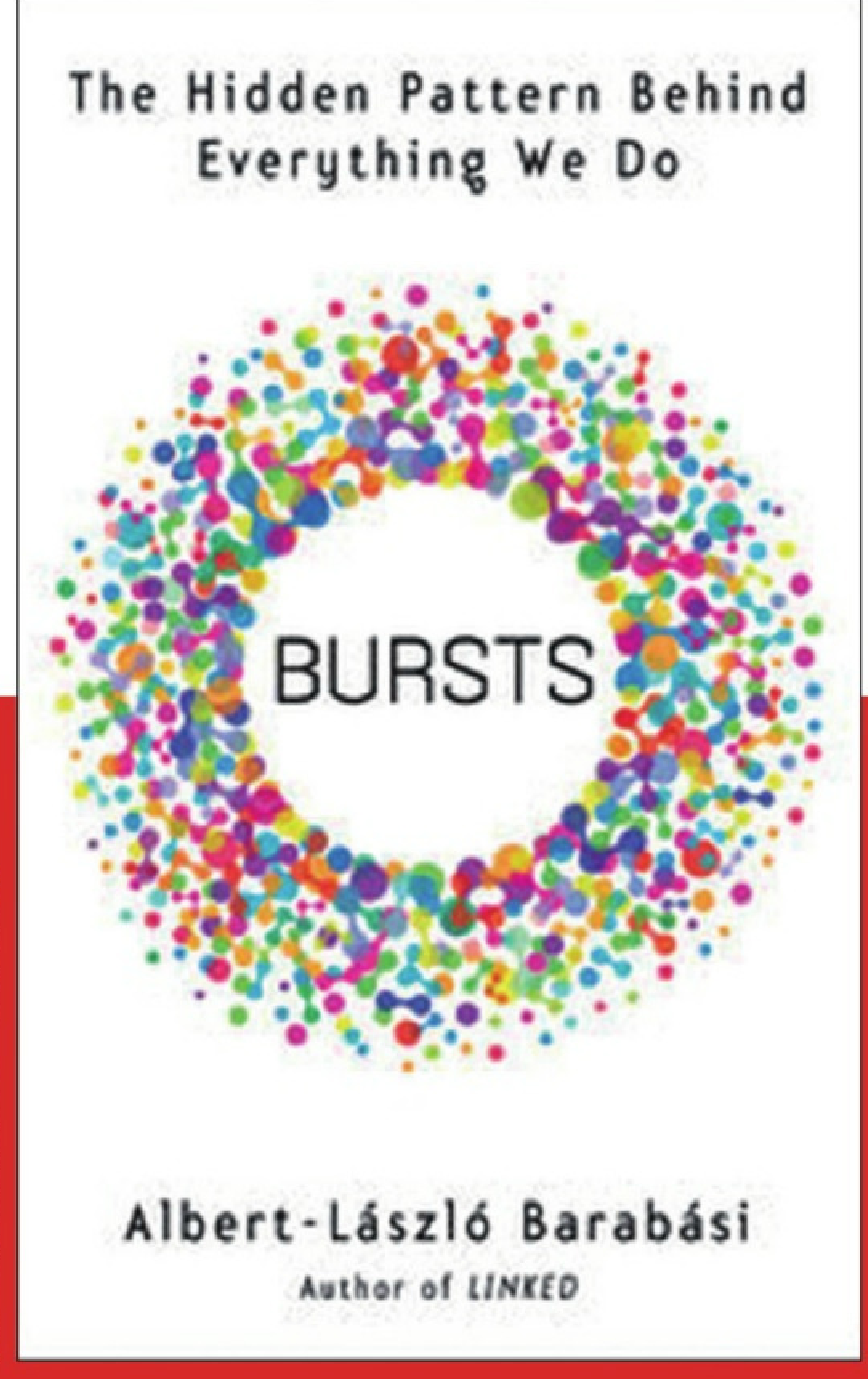
比如笔者的一位朋友就遇到过令他啼笑皆非的广告推送。有一次他先在视频网站上收看了几档相亲类综艺节目，然后在网络上搜索了一些写真图片，后来又在无聊的时候点击了一些星座情感方面的趣味测试。结果当他第二天上网的时候赫然发现许多网站的广告栏变成了征婚广告。显然，铺天盖地的征婚广告出现在这位朋友面前并非偶然，而是因为强大的广告联盟记录了这位朋友几天之内的网上浏览活动，并根据他的浏览活动“推测”这位朋友有可能正在寻求伴侣，在确定这些内容之后，广告联盟便调动覆盖面广泛的广告资源开始向他发起“攻势”。有时候满屏的广告真的会让蒙在鼓里的人以为“全世界只差你没有结婚了”。这便是精准广告形成规模之后的巨大威力。虽然在广告推送方面有时候还存在很大的误差，但这无疑是互联网广告未来的趋势。对广告商们来说，存在误差的主要原因就是“信息不足”，所以才会出现给已婚人士推荐征婚广告之类的乌龙事件。于是广告商便将目光投向新兴的社交网站，抛出合作的橄榄枝，伸手索要更多的用户信息。

许多人注册社交网站就是为了交更多的朋友，他们乐于分享自己的照片、文章与其他的生活内容。在这种情况下，网站传播个人信息非但不会有损用户的隐私，反而是用户甘心乐意的行为。然而当社交网站也开始做起精准广告，情况同样会发生变化。比如在2012年底，社交网站Facebook就因为将用户信息用于精准广告而遭到部分女性用户的抗议。这些女性用户曾经在Facebook中记录了自己将要有孩子的信息，结果在几个月之后，她们就在网站中看到大量的孕妇装以及母婴产品的广告，她们认为是Facebook泄露了她们的怀孕信息从而招致广告“在最适当的时间出现在最适当的位置”。上文中提到的淘宝联盟广告其实也属于这种性质。如今除淘宝之外，包括腾讯、人人网、百度等互联网巨头都已经积累了大量的用户个人信息，建立起庞大的数据库。淘宝甚至已经可以调动支付宝的数据计算出用户的“购买力”“购买频率”指数来衡量用户价值，此类数据显然都已经摆脱对浏览器Cookies的依赖，即使用户清除浏览痕迹，只要再次登录这些网站，断了线的追踪就可以重新开始。试想当你在广告位上看到奥拓汽车的广告时，你老板办公室电脑同样的广告位上显示的却是奥迪汽车的广告。未来的世界若真的变成这样，无疑是一种悲哀。

↓IE8中的InPrivate筛选可以显示出哪些域名试图记录Cookie



→巴拉巴西在《爆发》一书中表示，人类93%的行为可以被预测，余下7%则是不可预测的“爆发”



无论是数据分析机构还是社交网站都不承认它们在利用用户隐私牟利。也许当这些信息彼此割裂的时候的确无关痛痒。一个IP，一次搜索，一篇微博不能决定什么，但当这些独立的信息被广告联盟串成线结成网汇总到数据库之后，便足以像忒修斯之船一样“复制”出一个用户的分身，谁能说这个分身不能代表用户的特征呢？结果就是突然有一天用户会发现自己的偏好和习惯都暴露在广告商的眼皮底下，完全处于“裸奔”的状态了。

隐私争议是虚 利益纷争是实

在这个价值观多元化的社会里，对隐私的界定因人而异。即使是同一种信息，也会因为用户态度的不同而拥有不同的定义。有人在YY里大唱卡啦OK，但换一个人可能觉得自己的声音就是隐私。有人在网上晒出自己的个性照片，但换一个人可能认为自己的肖像就是隐私。有人觉得自己的IP地址、电脑信息被采集也无关痛痒，但同样也可能有人认定这些都是自己的隐私。在互联网上，任何与用户直接相关的信息都可以是隐私，也可以不是。这一点只能由用户来判断，而不应该由广告商或者浏览器代为判断。无论是广告商还是其他数据收集机构，在收集数据之前都负有主动告知用户的责任。它们必须向用户说明自己将要收集哪些数据，并用于何处，让用户来作出决定。实际上每天使用电脑时大家都会遇到这种性质的询问。比如你的浏览器或者其他软件由于未知的原因而崩溃，就会跳出一个对话框提示向软件商发送一份“错误报告”以便软件商改进自己的产品。此类声明都明确表示只收集软件信息，而不会收集或者泄露任何“用户个人信息”，更不会“将信息用于商业目的”。然而当用户打开浏览器上网时，却绝少收到类似的主动询问。各大广告巨头毫无顾忌地在后台收集用户的信息，全然没有主动告知的意思。广告商的理由成千上万，总结归纳起来就是一句话：他们收集的不是隐私。可如果这些不是隐私，还有什么是隐私呢？只要用户认为是隐私的内容，就是隐私。

现在，大家也许能够明白为什么广告商要联名反对IE10的DNT了。作为一款全新推出的浏览器，截止2012年底，IE10的市场份额占不到世界浏览器份额的1%，根本不会对现有市场造成丝毫的冲击。可广告商的反应依然强烈，美国广告主协会甚至向微软CEO发出公开信表明反对的立场。实际上，引起广告商反对的并不是DNT本身——至少在他们的公开信中是这样表示的——而是微软默认开启这一功能的行为。微软默认开启这一功能显然是一种表态，占领了舆论的制高点，一方面提醒用户“有人正在偷偷收集信息”，另一方面的潜台词则是“不设定默认开启的浏览器就是广告商的帮凶”。这句潜台词矛头直指Google的Chrome浏览器。面对微软的公然挑衅，Google自然予以回击，称“是否开启‘禁止追踪’应由用户自己来决定，而不应该由浏览器厂商代替用户作决定。我们尊重每一位用户亲自作出的‘禁止追踪’决定，但对微软的做法表示反对。”这番言辞听起来有理有据，颇具深味。Google与微软在浏览器上的竞争早已呈现白热化的状态。IE全系列浏览器借助Windows主场的优势占有将近一半的市场份额，如果IE10在未来取得成功，全面推广DNT就只是时间问题了。这显然是身为广告商的Google不愿意看到的结果。另外，浏览器中“默认开启”的设置对用户的影响也很大。据最早支持DNT的火狐统计，到2012年底，在火狐浏览器上手动开启DNT功能的用户不足20%，这个比例可谓非常之低。对于大多数用户来说，默认选项拥有很强的指导性，凡是不懂的内容就选择默认。如果以后浏览器的DNT都默认开启，恐怕很少有用户会特意去关闭这一功能。

在微软的IE10之后，国内的360浏览器也积极表态宣布



Google Analytics时常发表各类统计报告，这些报告中的数据当然不是凭空产生的



Facebook推出“时间轴”功能为用户提供方便，但同时也为广告商提供了“方便”

支持DNT，以表明它是最安全、最纯洁的浏览器。事实上360浏览器在2012年底深陷“隐私门”漩涡之中，与2012末日气氛颇为应景的“方周大战”（方舟子、周鸿祎）便是围绕360安全浏览器窃取用户隐私问题而开打的，在这一背景下，360急需支持DNT这样的正面新闻。也许有人要问，360浏览器都支持DNT了怎么还有隐私问题？大家不要忘记DNT的作用是阻止第三方网站收集信息，但对浏览器程序采集用户信息的行为却无能为力。就360来说它的想法非常简单：最好让所有的第三方网站都不能收集用户信息，全都由它的浏览器来收集。如果能够“独占”上亿用户的上网信息，这笔数据的价值堪比金山银山。事实上Google也有类似打算。Chrome浏览器虽然也有众多防止追踪的插件，但不要忘记用户可以通过浏览器登录Google+账号，登录之后用户的种种信息自然被Google收入囊中。Google声称这是为了改善服务，精准广告自然是它的服务项目之一。所以Google可以容忍自家的浏览器支持DNT，但对别家的浏览器就没那么客气了。比如在2012年11月，Google就因为此前绕过苹果Safari浏览器的隐私设置采集用户数据而被美国联邦贸易委员会罚款2250万美元。美国的一部《信息自由法》保障公民拥有知情权，能够威慑企业在背后的小动作。可见，要保护公民的隐私，首先第一步就是让企业没有隐私，透明公开。但如此重视各品牌形象的Google为采集数据尚且要铤而走险，何况国内？

在今年1月，Google与奇虎360展开合作的消息已被证实。根据“敌人的敌人就是朋友”的简单道理，这样的合作并不让人意外。360浏览器支持DNT，主要目标自然是百度的精准广告。然而国内的首要问题并非DNT。比起用户网银信息被盗取、个人身份信息被拍卖、游戏与QQ等虚拟财产被洗劫等恶性事件，DNT之类的问题根本不足挂齿。DNT至少还是明面上的“君子协定”，无论是追踪者还是被追踪者都可以查询出来。而诸如360浏览器窃取用户隐私的问题却像一潭深水，让人云里雾里。360与它的众多竞争对手各执一词，工信部介入之后留下一句“如若查实，依法处理”便没有了下文。然而问题是国内在征信采集与管理方面的法律法规还很薄弱，亟待完善与细化。Google在美国至少受了罚并限令不得继续采集信息，可360浏览器的问题到底由哪部法规来处理，至今还是一个问号。

就在2012年12月底，人大通过了最新的《关于加强网络信息保护的决定》，引起广大网民的热议。调查数据显示有91%的受访者对此表示支持，然而细读这份《决定》却会发现，其中有许多关于用户隐私的界定依然不够细致。所以有许多人呼吁尽快推出“细则”与“解释”，加强法规的可操作性。连Google这样的企业都无法完全做到自律，可见在利益面前要求企业自觉保护用户隐私是不现实的。而想要依靠同行企业之间的竞争来规范市场，看起来更加不现实。恶性竞争的结果就是不择手段，用户的权益变成了企业豪赌的筹码。对现在的中国互联网来说，连用户核心信息保护的温饱问题都还没有解决，谈论DNT之类的小康问题的确有些不切实际。然而讽刺的是，DNT虽然高端，实现起来却并非难事，只要通过浏览器勾选一两个选项就可以做到。但是面对那些盗号病毒与木马，面对贩卖个人信息的灰色产业链条，用户却完全无能为力。

希望在将来，用户面对国产软件不再只有“用”或“不用”两个选项，而是可以拥有更多的选择权。无论是隐私保护也好，还是精准广告也罢。我们不希望这些概念成为厂商兜售手中产品的噱头。“替用户做主”与“让用户做主”虽然仅有一字之差，内涵却有天壤之别。用户不需要家长式的软件代替用户料理一切，而是需要更为透明的环境与更为明确的说明指示，是点击“确定”还是“取消”，应该由用户自己来选择。P



↑Google绕过Safari采集用户数据案于2012年11月宣判

→360安全浏览器安不安全，双方各执一词，我们到底能相信谁?



告别手动拷贝
——走近你我的云端音乐

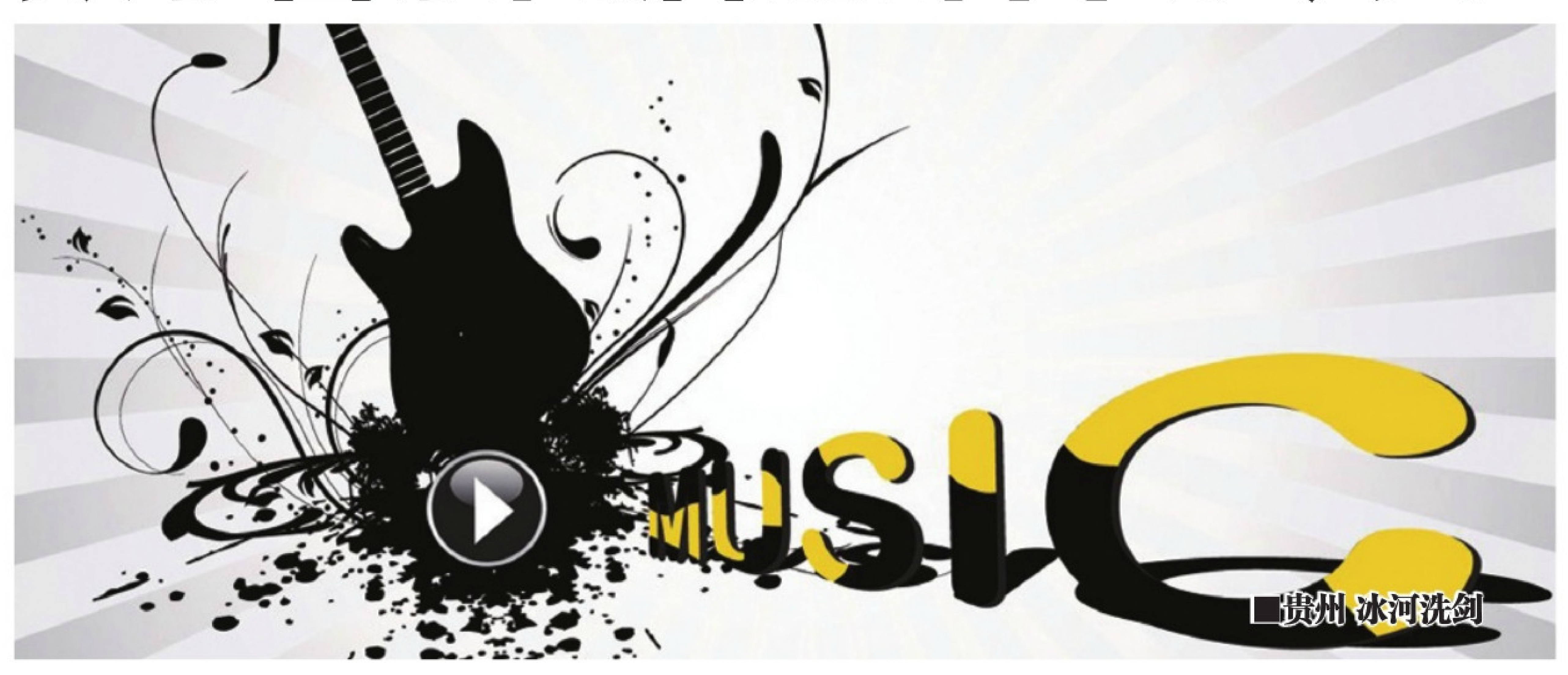
■策划 本刊编辑部



曾几何时，去在线音乐网站点歌，以及从搜索引擎提供的链接和P2P网站下载MP3专辑似乎已经变成了我们司空见惯的音乐体验方式。然而，在心安理得地享用着这些唾手可得的免费资源时，你是否考虑过“数字音乐版权”这个耳熟能详却又仿佛遥不可及的概念，有朝一日会降临在面前呢？2012年11月16日，京东商城推出了“京东数字音乐”营销平台，标志着中国B2C企业开始涉足正版数字音乐销售市场，正式踏上了追赶国外云端音乐发行服务的征途。尽管这无疑算得上是一次“接轨国际潮流”的商业化尝试，但出现在我们直觉中的却更多是忧虑与不安：免费的音乐盛宴是否从此一去不复返？没有实体介质的正版数字音乐是否物有所值？云端音乐平台究竟拥有哪些优势？倘若在你心中也回响着这些疑问，本期“特别策划”必会让你有所获。

导 读

寻根溯源
数字音乐商店的昨日与今天



■贵州 冰河洗剑

一、京东数字音乐商店：国内音乐收费下载潮流的来临讯号

2012年11月16日，中国最大的B2C巨头京东商城宣布旗下的“京东数字音乐”（http://music.360buy.com/）平台正式上线（图1），开始为广大用户提供正版数字音乐购买服务。京东数字音乐商店的上线，有力地撼动了向来以“免费”为特色的中国数字音乐下载服务领域格局，在国内互联网舆论中产生了相当可观的影响。

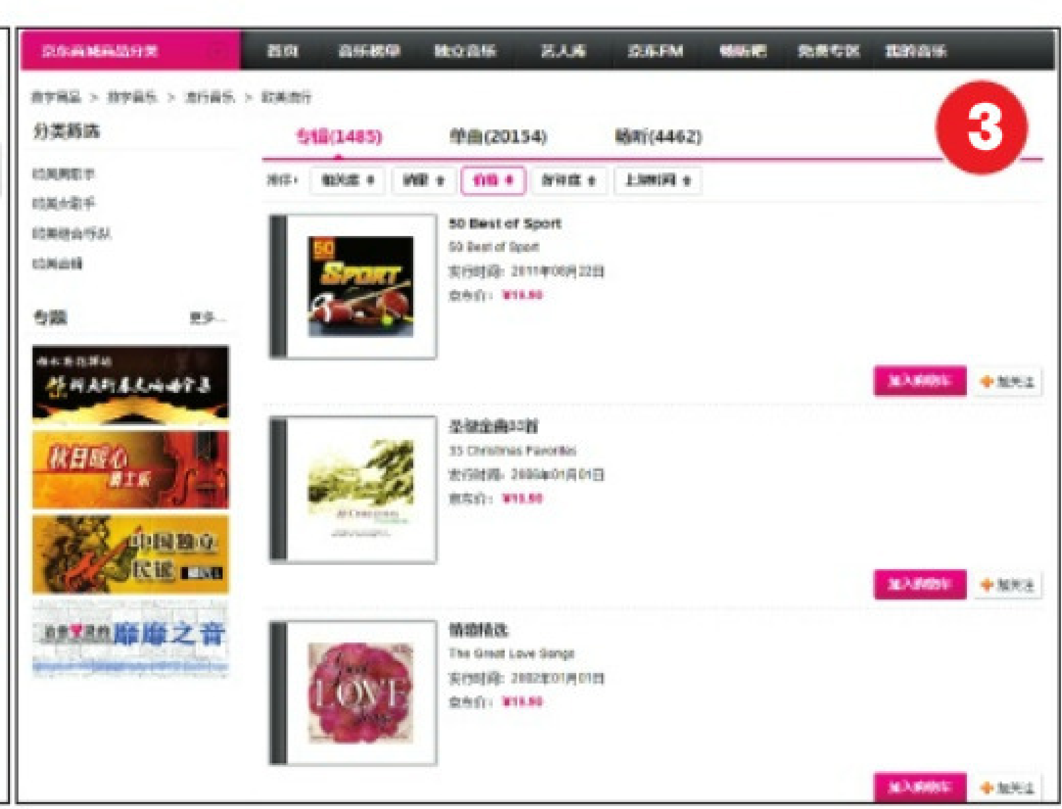
京东数字音乐商店的曲目涵盖了流行、古典、摇滚、蓝调以及民谣，甚至包括有声读物在内的众多音频资料。不过，虽然命名为“商店”，但是为了吸引用户关注，在目前阶段绝大部分数字音乐都是免费的（图2）。即便是收费的数字音乐，价格也相对比较便宜：一张专辑最低售价为1.99元人民币，最贵的也不过19.9元；单曲最便宜的定价为0.99元，最昂贵的则是9.99元；国内流行音乐专辑售价通常都在3.99元左右，日韩音乐专辑的售价通常集中在3.99和4.99元的区间中，欧美音乐的售价相对略高一些，19.99元的专辑不算少见（图3）。不过，相比之下，京东数字音乐的销售价格只有传统CD唱片的1/3甚至1/10。



“京东数字音乐”商城首页



许巍的新专辑《此时此刻》是免费的



欧美音乐专辑价格为19.99元左右

京东数字音乐可通过京券、京东礼品卡和网银等多种方式进行购买支付。购买京东的数字音乐之后，还需要下载京东官方推出的音乐客户端“京东数字音乐LeMusic”。LeMusic软件提供了iPhone、Android等移动设备和PC端等多种平台版本（图4），可以在不同的设备之间同步所购买的音乐，以及用户收藏的音乐和订阅的专辑榜单等等。

对于大多数习惯于通过传统渠道购买音乐专辑的中国网民来说，京东数字音乐商店的上线似乎算不上什么热门新闻，但事实上，这项服务在国内网络正式亮相的意义可谓非同小可：此前早在2012年10月底，就有媒体报导声称从2013年起上网下载音乐将广泛推行付费机制，免费的午餐只剩下了在线试听服务。根据报道，为了响应占据全球70%以上音乐市场的华纳、索尼与环球三大国际唱片公司的呼吁，国内的百度、QQ音乐、多米、酷狗以及酷我等在线音乐平台已经达成协议，从2012年12月31日开始，各家音乐平台将陆续关闭免费下载的功能，转而推行收费下载的有偿服务。



PC版的LeMusic音乐软件

京东推出数字音乐商店，只不过是国内B2C商家率先试水收费下载业务而已，紧随其后到来的必将是音乐收费下载的全新时代。

二、由iTunes开启的数字音乐贩售时代

京东数字音乐商店登场之前，关于“音乐下载收费”报导引发的争论就已在中国互联网上闹得沸沸扬扬。音乐下载收费的抵制者们认为，网络分享的资源理所当然应该是免费的——已经支付了网络费用凭什么还要支付文件下载的费用？

在讨论音乐下载究竟应该免费还是收费之前，我们还是先来看看国外互联网数字音乐商店的发展历史吧。

1.iTunes是如何成为全球头号数字音乐商店的？

在音乐工业正式进入数字发行时代之后，苹果公司无疑成为了相关领域最早的霸主。

2001年10月，苹果推出了iPod数字音乐播放器。2003年，苹果继续推出了与iPod相匹配的iTunes数字音乐商店（iTunes Music Store）。iTunes数字音乐商店的界面整合在iTunes播放软件之中，使得用户可以更为便捷地通过网络购买拥有完整版权的数字音乐（图5）。

在此之后的5年时间中，苹果总共卖出了1亿多台iPod播放器，通过iTunes商店下载销售了近10亿首单曲，在苹果公司的引领下，数字音乐的盈利时代正式掀开了序幕。仅仅利用了5年的时间，iTunes数字音乐商店的销量就已统治了规模迅速增长的付费下载市场，顺利超越了包括沃尔玛（Wal-Mart）和百思买（Best Buy）在内的零售业巨头。

2008年，苹果iTunes音乐商店创造了数字音乐发展史上一项里程碑式的成就——根据国际著名市场研究公司NPG提供的数据显示，iTunes音乐商店在当年1月和2月期间累积的数字音乐销量，超过了同期任何一家传统零售商的营销份额。这是有史以来授权音乐网络下载服务供应商销售业绩第一次超过实体CD零售商，标志着以传统模式经营的音乐产业已经和图书与游戏产业一样，开始进入数字发行的全新阶段。



最成功的音乐贩卖服务iTunes Music Store

时至今日，iTunes音乐商店占据了数字音乐销售70%的市场份额，已成为互联网上最成功的数字音乐销售典范，无数后起之秀都将iTunes音乐商店作为自己的模仿对象与超越目标。

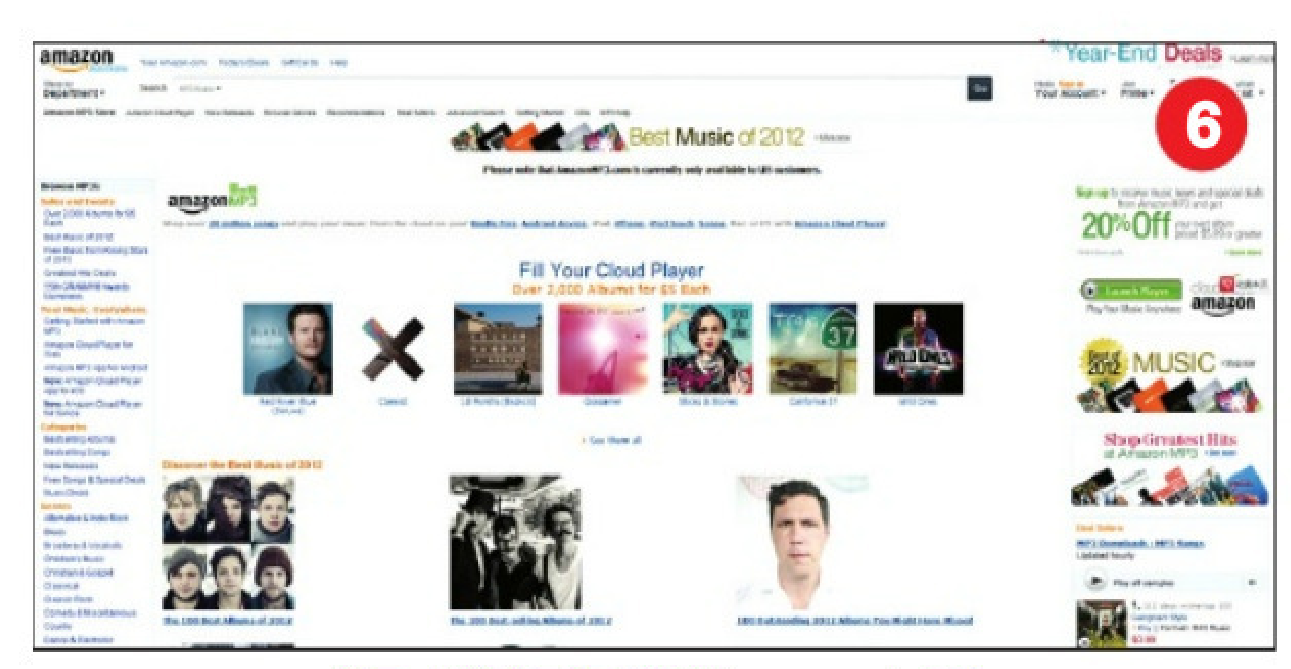
2.数字音乐贩卖时代的来临

数字音乐购买下载的贩售模式，远比传统CD销售更为便捷灵活。简单地完成在线支付后即可轻松下载，并在不同设备上同步欣赏高品质的正版数字音乐。而且音乐爱好者还可以单独购买某张专辑中的几首自己中意的曲目，而不是毫无选择地买下整张专辑。正是因为数字音乐贩卖存在着诸多的优势，继iTunes Music Store之后各种数字音乐商店才会接二连三地出现在互联网上，数字音乐贩售已成为不可阻挡的时代潮流。

第二大数字音乐商店：Amazon MP3

早在2007年，苹果的iTunes音乐商店开始逐渐获得成功的时候，全球最大的电子商务网站亚马逊（Amazon.com）也推出了自己的网上音乐商店“Amazon MP3”（www.amazonmp3.com）（图6）。当时亚马逊音乐商店的最大卖点，就是上架发售的上百万首音乐都没有采用DRM数字版权保护技术，购买的音乐能够在任何MP3播放器上进行播放。亚马逊数字音乐下载商店销售的歌曲，大多数售价都是89美分或者99美分，消费者可以将购买的音乐复制到多台电脑或iPod、iPhone和微软Zune等各种音乐播放设备上欣赏，也可以刻成光盘保存。

由于亚马逊音乐商店没有数字版权保护的制约，因此在消费者当中颇受欢迎，亚马逊音乐商店的上升势头相当可观。2008年，Google首款Android手机G1上市，亚马逊与Google达成合作将数字音乐商店预装在每一部G1手机当中。此次合作大大加速了亚马逊的市场扩张，到了2008年年底亚马逊在数字音乐市场占据的份额为8%，远高于除iTunes之外的其余数字音乐销售服务。虽然销量仍然与苹果iTunes音乐商店存在明显差距，但就市场份额控制比率度而言，已经稳稳坐定了亚军的位置。



第二大数字音乐商店Amazon MP3

来自Google与微软的数字音乐发行挑战

数字音乐商店市场蕴藏着巨大的潜力，Google和微软等IT巨头同样也开始扩展自己的音乐商店业务。

2011年11月，在iTunes音乐商店推出8年之久后，Google终于在洛杉矶召开发布会，公布了广受期待的音乐服务Google Music以及线上音乐商店。这是Google公司首次在Android系统手机平台上出售音乐，不过该项服务仅对美国用户开放。

在Google音乐商店每天将提供一部分免费的音乐供下载，大多数的单曲则分别以69美分、99美分和1.29美元的价格出售（图7）。用户购买的单曲均为320kbps码率的MP3格式音乐，每首歌曲可在购买前试听90秒。在Google音乐商店已经有超过1000家厂商入驻，提供了超过1300万首单曲，其中已有800万首正式上线。在Google音乐商店中购买了一首MP3之后，消费者可通过社交功能在Google+上分享给自己的好友（图8），对方无需付费就可以听到完整的歌曲。

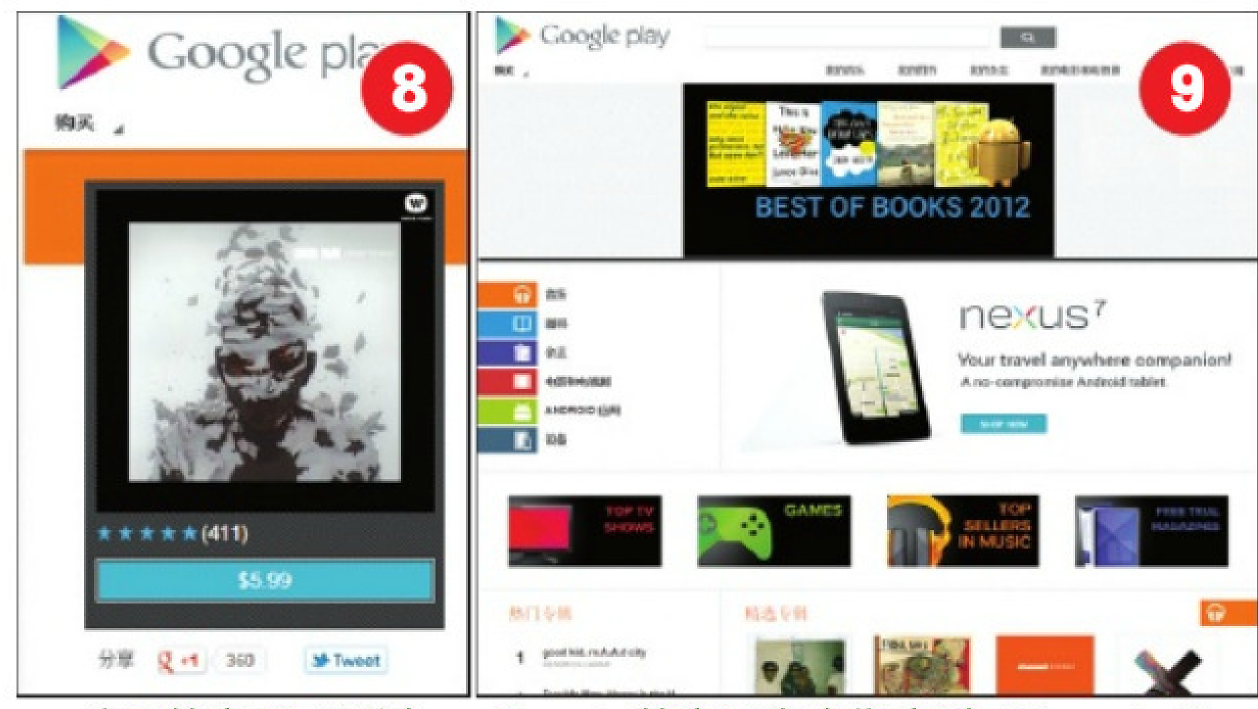
2012年3月，Google又采取了一项新的举措，将音乐商店与旗下的Android官方应用商店、书店合并到了Google Play中心（https://play.google.com/store/music）（图9）。这一举措让Android手机的用户拥有了统一的购买平台，也吸引了更多Android用户对数字音乐商店产生关注，进一步刺激了数字音乐购买消费潮流的发展。

而另一家IT巨头微软公司，早在2004年10月就宣布和美国通信AT&T、Loudeye等集团联手推出在线音乐商店服务，允许订阅用户通过手机浏览、传阅以及购买数字音乐。在线音乐商店刚推出时就拥有大约75万首歌曲，每首歌的售价为0.99美元。

不过，微软联合通讯集团推出的这家音乐商店一直不温不火，远远无法与iTunes和亚马逊音乐商店相提并论。此后，微软于2006年11月又推出了Zune音乐播放器设备，以及与之配套的Zune音乐商店“Zune Marketplace”（图10）。Zune Marketplace可以使用微软积分购买数字音乐，交换比率为5美元购买400积分，大部分音乐的售价为75积分。随着Zune的登场，Zune Marketplace迅速流行起

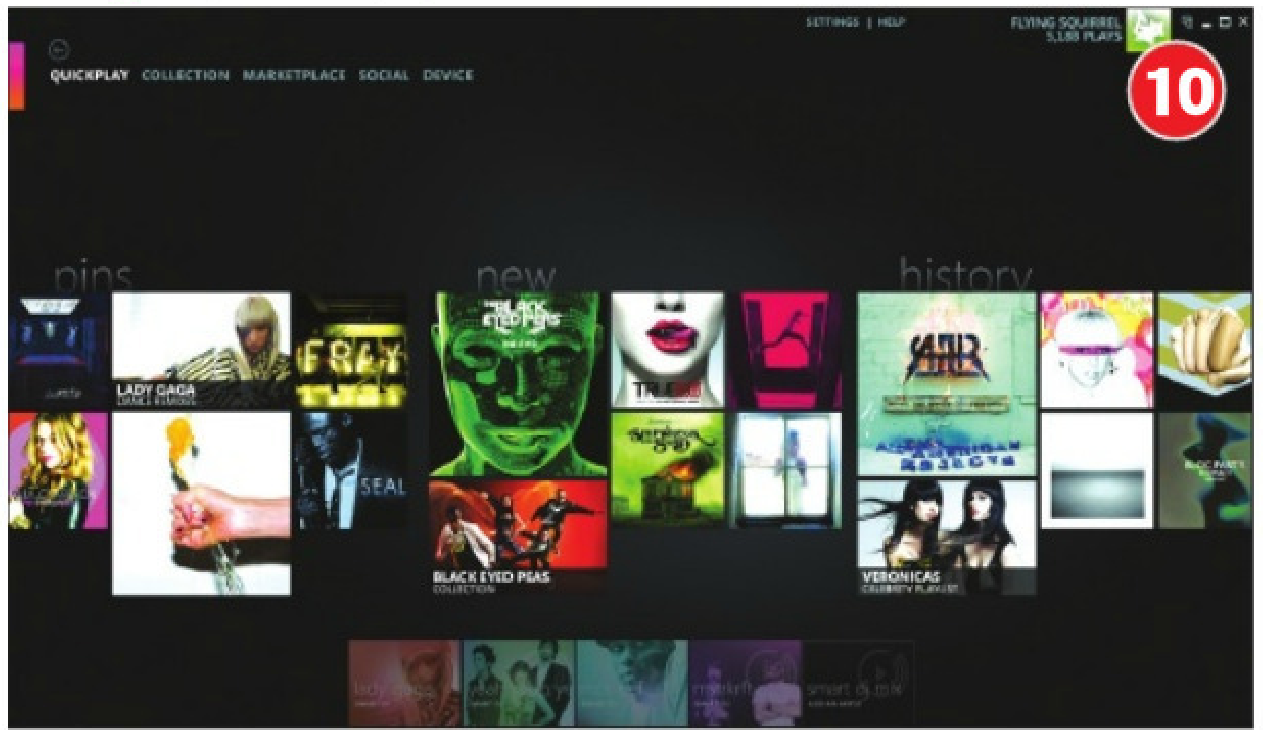


Google音乐商店中99美分的音乐很多



购买的音乐可通过Google+和Tweet分享

Google的音乐商店集成到了Google Play



微软的Zune Marketplace曾经试图挑战iTunes音乐商店

来，但这股潮流依旧是昙花一现。2011年12月，微软宣布终止Zune的开发及相关服务，Zune将仅作为WP7的一个组件而存在，就此宣告对苹果iTunes的挑战以彻底失败而告终。

而到了2012年10月，事隔初次涉足数字音乐8年之后，微软又推出了一项名为“Xbox Music”的新服务。Xbox Music是集流媒体播放和付费下载等多种功能为一体的一站式数字音乐综合服务，基于云端系统使得用户创建的曲库以及播放列表等自定义内容能够跨平台进行自动同步（图11）。

微软最新推出的数字音乐服务Xbox Music

Xbox Music服务率先向其Xbox360游戏机用户提供，并随着微软在2012年10月底正式发售的Windows 8电脑操作系统和新版手机操作系统高调登场，基于这些平台的电脑和手机用户均可以使用微软的新款数字音乐服务。

Xbox Music数字音乐服务包含了总计约3000万首各类歌曲，Windows 8电脑用户可在前6个月无限制地通过流媒体方式免费播放这些歌曲。使用者如果每月花费9.99美元订购微软的数字音乐服务，除了可以无限制地进行流媒体播放外，还可以将音乐下载离线欣赏。另外，用户也可以通过这项数字音乐服务的网络商店付费购买和下载单曲或整张专辑。

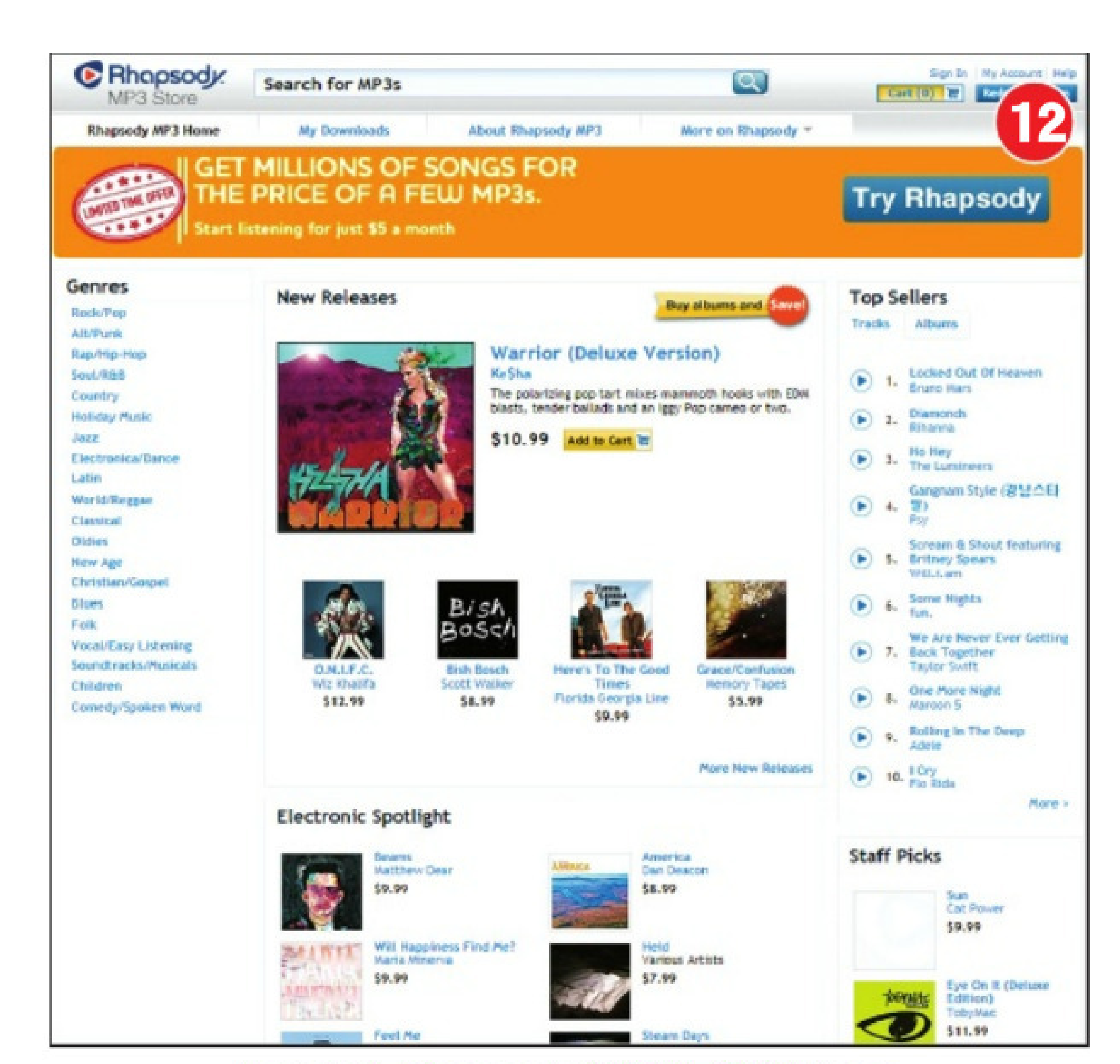
那些失败的挑战者们

微软在数字音乐市场上屡败屡战，与之类似的也有许多试图模仿和挑战iTunes音乐商店但最终宣告败北的参与者。

2008年5月，美国著名的数字音乐公司Napster在被零售集团百思买收购后，开放了当时全球最大的MP3音乐下载商店，提供了超过600万首音乐，意图正面挑战强势已久的苹果iTunes音乐商店。

Napster音乐商店拥有大部分主流唱片公司推出的MP3音乐，同时还拥有来自上千位独立音乐家的作品。Napster的歌曲下载服务费用为99美分/首，或者每张专辑9.95美元。大部分的MP3音乐都采用品质较高的256kbps码率压制，并附赠高分辨率的专辑图片。Napster音乐商店提供的音乐均没有数字版权保护，因此可以在任何MP3播放器上播放，包括苹果广受欢迎的iPod。

然而Napster音乐商店并未大红大紫，始终以勉强维持的状态经营着。到了2011年10月底，Napster再次被百思买转手，由美国最大的在线音乐厂商之一Rhapsody收购（图12），两者联手提供全新的服务，共同抗衡iTunes并展开新一轮的挑战。

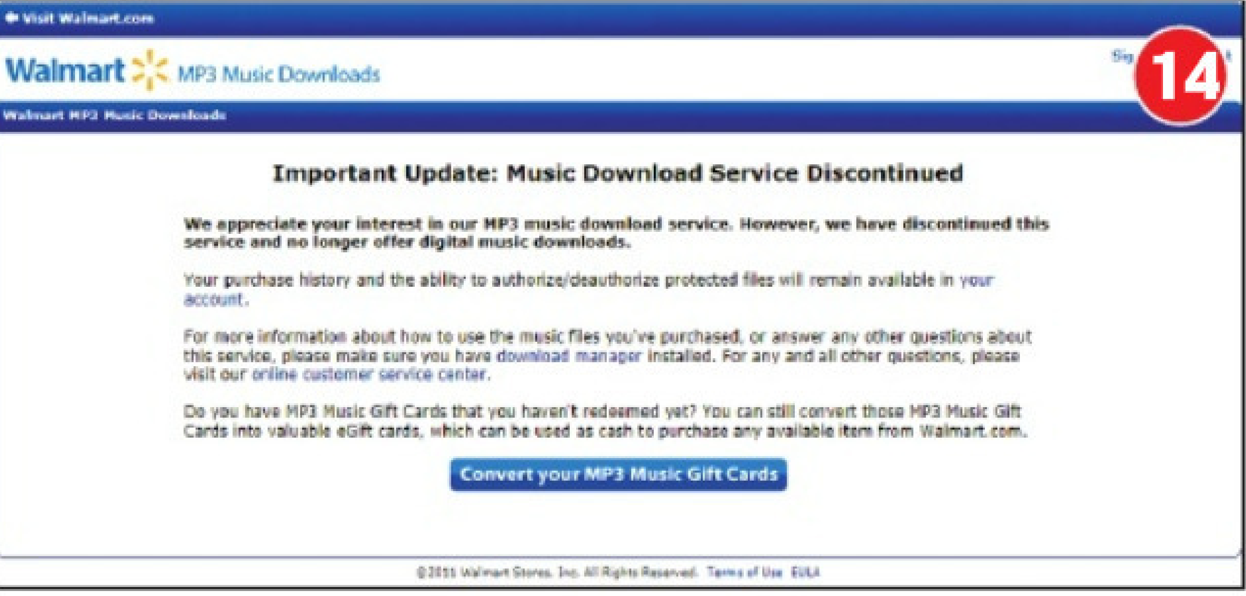


Napster与Rhapsody合并共同挑战iTunes

另一家更为彻底的失败者，便是美国的零售业巨头沃尔玛公司。沃尔玛早在2003年12月便开始试运行网上音乐商店（mp3.walmart.com/store/home），并于2004年3月正式开通MP3数字音乐商店（图13），试图与苹果的iTunes音乐服务进行竞争。



沃尔玛MP3音乐商店



关门大吉的沃尔玛MP3音乐商店

沃尔玛MP3数字音乐商店以低廉的价格销售品种丰富的数字音乐，当时拥有超过20万首歌曲可供下载，每首歌曲的售价却保持在88美分的廉价标准上，比同期网上音乐商店每首99美分的售价要低11%，最初看起来也颇具竞争力。

尽管沃尔玛在糖果、杂货乃至枪支零售领域均拥有变革性的影响力，然而在网络数字音乐市场上却遭遇了惨败。在与苹果和亚马逊等IT领域的竞争对手勉强抗衡了8年之后，2011年8月，沃尔玛最终宣布关闭自家的MP3数字音乐商店（图14）。

三、“下载收费”将是网络音乐平台的末日吗？

国外的数字音乐贩售系统至今已发展了将近10年，许多规则早已成为了理所当然的常规理念。然而，在发展历史同样不短的中国互联网上，从京东数字音乐商店开启的音乐下载收费潮流为何会引起如此鲜明的争议，让众多参与者如此惴惴不安？

有“先见之明”的网民已经开始囤积音乐以备将来之需，有悲观的网民感慨以后再也下载不到免费的新音乐了，也有不少激进的网民表示极为愤怒并横加指责。音乐下载收费到底拥有哪些法规支持，它的流行又会给我们带来怎样的结果？

1.“保持中国特色”和“与国际接轨”间的选择

音乐下载收费到底是该“保持中国特色”，还是“与国际接轨”？尽管这两个词早已被国内的网民大众争辩得脱离了原本的含义，不过我们还是有必要从真正客观的角度来重新分析一下，所谓的“中国特色”到底是怎样形成的，我们是否真的需要“与国际接轨”。

国外的互联网环境之所以能够让数字音乐售卖服务步入正轨，一方面是由于大众普遍拥有较强的版权意识，另一方面则由于相关法律对侵犯数字音乐版权行为会给予严惩。以美国为例，根据美国联邦法律《美国版权法》（U.S. Copyright Act）的规定，受到非法下载和传播侵权的唱片公司，可获得每首歌从750到30000美元不等的赔款；倘若指控方拥有蓄意侵权的嫌疑，那么每首歌的罚款更可高达15万美元。

值得一提的是，这些法令并不是徒有其表的空壳条文，近年来在相关领域产生了很多非常著名的案例，例如2009年美国波士顿大学学生乔尔·特纳鲍姆（Joel Tenenbaum）因为在互联网上非法下载并分享歌曲，遭到美国唱片业协会（RIAA）起诉。经法院陪审团裁定特纳鲍姆被判侵权，需要向4家唱片公司赔偿67.5万美元，折合相当于每首歌赔偿2.25万美元。被告特纳鲍姆不满这一判罚曾经多次提起上诉，在2年后终于获得减轻处罚，但最终也被判赔偿6.75万美元。此外，在2011年7月，美国明尼苏达的一名女子杰米·托马斯-拉塞特（Jammie Thomas-Rasset）也因非法共享24首歌曲，被判罚150万美元赔偿金，后经上诉减少至5.4万美元。

在美国和澳大利亚等国家，非法下载很可能被罚得倾家荡产；反观国内，对于数字音乐非法下载与侵权的监管可谓非常宽松，因此各种免费音乐才会在网上唾手可得。且不说普通个人用户的非法下载与共享行为，就连许多门户网站都在明目张胆地提供音乐非法下载服务。正是由于普通网民的版权意识不足，以及相关管理规定的制订与执行不够完善有力，所以才造成了各种免费音乐大行其道的“中国互联网特色”局面。

2.免费音乐的末日？

正所谓习惯成自然，对于中国网民来说，上网免费听音乐几乎已经成为了天经地义理所当然的行为。要从免费到付费，一下子改变这一观念确实很难接受，势必引起许多误解和猜疑。网络音乐免费的时代，真的就要至此宣告终结了吗？

疑问1：为什么我们应该付费下载？

尽管付费下载的推行，在众多网民中招致了许多不满与反对，但却在中国音乐创作行业中得到了交口称赞的欢迎。随着互联网的兴起与数字音乐侵权现象的进一步猖獗，原本被盗版严重摧残的中国音乐行业早已陷入了岌岌可危的境地。原本销量动辄十万数十万的热门歌手专辑，现在的实际销售成绩往往不到原先的十分之一；许多新专辑刚刚摆上货架，网上就已经出现了免费下载的网盘链接，真正愿意花钱购买音乐的消费者变得越来越少。许多创作型歌手如今发片都要自己贴钱，连收回成本都变得力不从心。对于歌手和音乐人来说，没有用户愿意支持正版，又该如何生存？长此以往，真正潜心做好音乐的人无疑会变得越来越少，更多的歌手和音乐人为了生存，不得不将目光投向各种灯光与喧嚣下的选秀与炒作。付费下载是中国音乐行业重新走回正轨的一个开端，只有版权得到尊重，市场重新回归良性循环，歌手和音乐人的权益得到保障，才会涌现出更多值得欣赏的好音乐好专辑。

疑问2：以后在网上还能听到免费歌曲吗？

在反对下载收费的众多理由中，有一项醒目的观点就是“既然交过了上网费，同时又给网站带来了流量，凭什么要下载收费？”其实，这种说法混淆了在线试听音乐与下载两种行为的区别。

事实上，付费下载并不意味着在线听音乐都要收费，包括iTunes、亚马逊音乐商店与国内的京东音乐等商家都提供了正版音乐免费在线试听的服务（图15）。交纳的网费以及产生的网络流量，已经获得了音乐商店提供的在线免费试听服务作为回报；试听之后如果喜欢想要保存下来以备反复欣赏，付费购买肯定也是理所当然的。换句话来说，即便国内正版数字音乐发行成为了主流，在网上依然可以免费听到所有最新的正版音乐。付费与免费服务的区别在于，付



即便进入了付费下载时代，在线免费听音乐的潮流依然不会改变

费后我们可以下载音乐离线聆听，同时保存的音乐品质也会更高。

疑问3：音乐下载的费用会很高吗？

其实，对于如今的普通网民来说，将一大堆歌曲下载保存在硬盘中已经相当少见了。倘若不是对音乐的品质要求特别高，基于网络云的音乐同步更能实现随时随地欣赏自己所喜欢的旋律，如此一来，下载保存的实际意义又有多少呢？

对于特别中意的几首歌曲，缴纳费用支持一下歌手想必也不是什么难以接受的行为。而且相比于传统的CD唱片销售模式，数字音乐的发售由于省略了许多无谓的中间环节，因此价格可以设定得相当便宜。另外我们完全不必为整张专辑完整付费，只需挑选择其中最喜欢的歌曲进行购买，无形中又可以大大降低支出费用。而对于音乐品质和下载有特别高要求的用户来说，音乐商店也会提供相应的包月包流量优惠服务。

其实，和付费在网上看各种网文小说一样，只要愿意尝试就会发现，一个月花上一两顿饭钱进行付费，肯定是物有所值的。

3.中国互联网音乐服务的新转机

音乐付费下载时代的到来，为中国音乐行业再次注入了全新的生机，也为中国互联网数字音乐服务的发展提供了新机会。

一直以来，中国互联网上的各家数字音乐服务，都在被如何盈利与规避法律风险的问题所困扰。在线数字音乐服务市场乱象横生，由于未授权资源俯首皆是，搭建平台成本和技术门槛较低，各种免费音乐服务随处可见（**图16**）。但是由于存在法律风险，因此这些免费音乐平台往往并没有长期的发展计划，提供的服务通常都属于“聊胜于无”的水准，用户无法真正享受到高品质且稳定完善的音乐服务。尝试正版收费音乐服务的平台也有不少，但既然存在免费的午餐，收费音乐又有什么竞争实力可以吸引用户呢？所以国内众多的正版收费音乐服务一直以来运营的状况并不算太好，通常都处于勉强维系生存的状态。



许多免费音乐网站的音乐来源非法

如今的情况则不一样，由国内多家大规模的在线音乐服务商家联手共同进入收费音乐下载的时代，新的一轮市场洗牌将开始，非法免费下载的音乐网站将会受到严格的监管取缔。各家正版在线音乐服务将避免恶性竞争，直接利用完善的服务和更高品质的音乐来吸引用户，数字音乐的售卖将会步入正轨，成熟的数字音乐商店势必逐渐成为主流的消费途径。

其实，中国互联网上很早就出现了数字音乐商店服务，但是受限于之前国内网络音乐行业的现状，一直都没有找到合适的生态环境以供成熟发展，所以国内一直没有出现iTunes那样的典范式数字音乐商店。早在2006年，盛大网络与环球、EMI和滚石等全球领先的传统音乐内容供应商建立了合作伙伴关系，建立了国内第一家Windows Media Player 10在线音乐商店。盛大音乐商店面向中国用户提供以华人音乐内容为主的数字音乐销售及其服务，拥有主流的单曲下载和在线包月两种服务模式，在音乐单曲售价方面更是创下了“不足一元”的新价位标准。

目前，国内也有多家比较著名的音乐收费下载服务，但是购买付费的渠道和模式往往并不完善。例如在圈内颇有口碑的“虾米”音乐（www.xiami.com）需要支付“虾币”进行购买（**图17**），用户必须先进行兑换方可支付；目前国内规模最大的收费音乐平台“中国移动音乐门户”（music.10086.cn），则是通过手机平台以单曲和包月的方式进行收费（**图18**），同样无法直接付费购买。

京东的音乐商店则不同，作为目前国内最强势的B2C电子商务平台，京东商城有着成熟规范的付费渠道。因此京东音乐商店的推出，势必会促进中国互联网音乐收费模式向前迈出崭新的一大步；由京东音乐商店开启的中国互联网音乐收费下载新潮流，必将对整个中国互联网数字音乐行业带来全新的变革与进化。

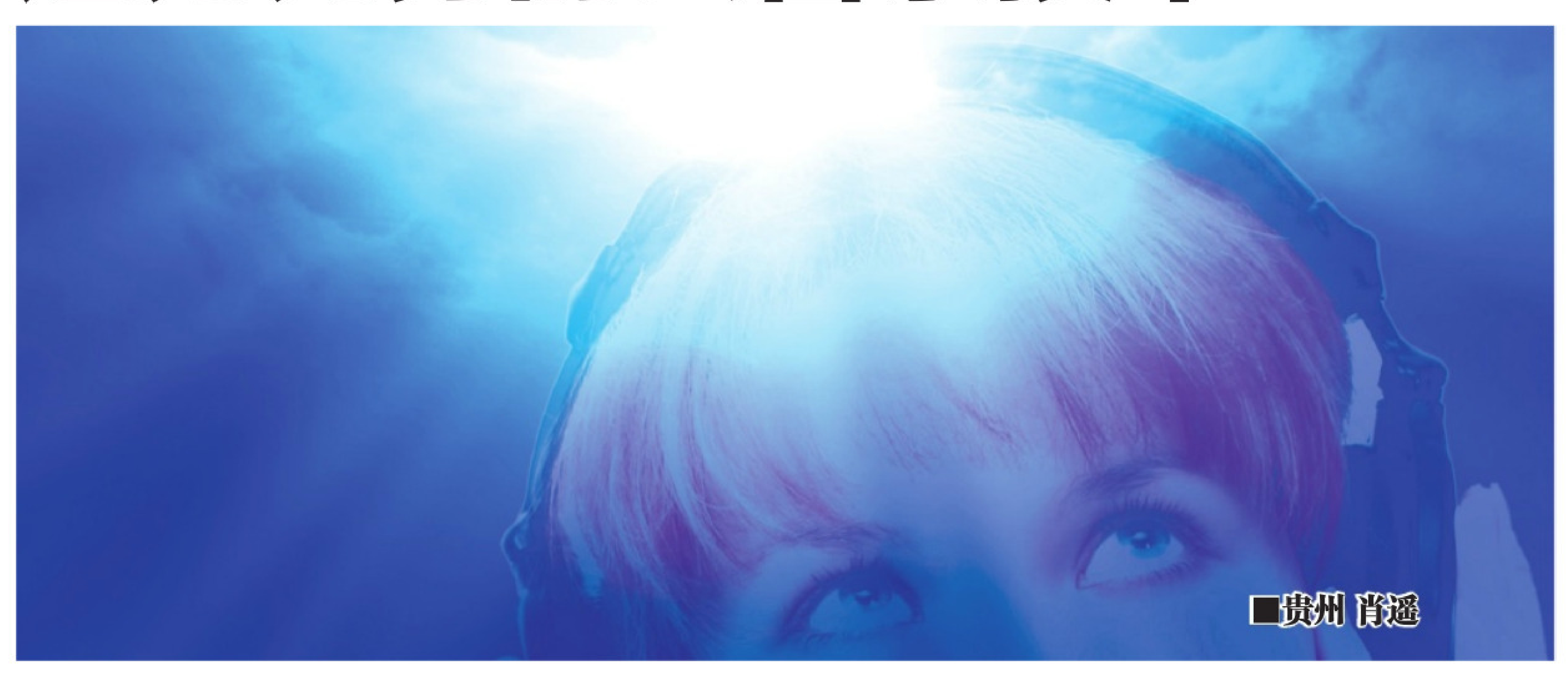


虾米音乐采用兑换虾币支付的交易模式

中国移动音乐门户的手机通信支付模式

那些旋律，来自云端

魅力无穷的云音乐技术



■贵州 肖遥

随着云技术的进一步成熟，不知不觉之间，我们突然发现自己欣赏音乐的习惯早已发生了彻底的改变：硬盘不再堆积存储单位容量为G的音频文件，也不再为手机、便携播放器和电脑之间的曲目列表差异而感到头疼……网络云端技术已经让我们的音乐生活发生了翻天覆地的进化，未来的音乐云服务又将呈现怎样精彩的局面呢？

迈入云技术时代：让音乐漫步在云端

从技术发展的角度来看，音乐欣赏的器材与方式总是紧紧跟随在时代潮流的最前沿。

高品质CD的登场让传统的卡式磁带黯然失色，MP3数字音乐的流行则让笨重的CD被遗忘在书柜角落，智能手机和平板等整合丰富功能的移动设备终结了功能单一的MP3播放器。随着网络技术的不断发展，在线音乐欣赏又逐渐取代了本地歌曲文件播放的地位。到了今天，云技术从概念出现到发展应用趋于成熟，也为我们带来了崭新的音乐生活体验方式——“云音乐”（图1）。

云端播放已成为当今音乐欣赏的发展趋势

1.如影随形的云端音乐

顾名思义，“云音乐”是利用了网络云计算技术向用户提供音乐服务。简单地说，就是用户通过网络云存储技术，将保存在云端的音乐内容，通过手机、PC、电视和音响等多种终端设备进行同步、播放和分享（图2），从而无需费时费力地将音乐文件重复拷贝到多个设备的存储空间中以备随时欣赏。

对于音乐发烧友来说，这种技术服务所带来的最直接便利，便是可以让音乐存储在云端，方便自己随心所欲地进行播放。换做在传统的模式下，发烧友们往往首先要在网络中逐一寻找自己所喜欢的曲目与专辑，再将喜欢的歌曲下载保存在电脑硬盘中，然后重新整理筛选，精挑细选设计出符合自己心意的播放列表之后，再将相关的音乐文件逐一拷贝到存储空间容量有限的手机、平板或其它移动设备终端上慢慢欣赏，整个操作过程非常繁琐。云音乐服务则将音乐的获取、收藏、整理、复



“云音乐”指的便是在所有设备上自动同步我们喜欢的音乐

制与收听整合在一起，省略了许多烦琐的步骤。无论是在电脑、手机还是在其它音乐播放平台上，只需利用云端音乐软件登录自己的账号，即可自由欣赏海量的音乐曲目，从中方便地寻找自己所中意的旋律，便捷地放入收藏曲单或整理成自己喜欢的专辑，甚至还可以打造出属于自己的私人电台。

2.三大IT巨头奏响“云音乐”服务的序曲

早在2009年的时候，以苹果公司为代表IT巨头就拉开了“云音乐”潮流的序幕。

2009年12月，苹果收购了在线音乐零售网站Lala.com——这是一家以提供高速在线音乐欣赏服务的硅谷的初创企业，苹果的收购目的是将其工程研发团队纳入自家旗下，为自己的云计算版iTunes服务进行技术储备。另一大IT巨头谷歌也不甘落后，在2010年5月份收购了著名的手机流媒体音乐公司Simplify Media——耐人寻味的是，Simplify Media这家初创企业所提供的服务，正是让用户通过网络同步实现跨平台欣赏和分享iTunes的音乐。此外，惠普与亚马逊等IT巨头也开始针对“音乐云”概念建设基础服务平台。

令人意外的是，在这场悄然响起的竞争序曲当中，走在最前列的却是相当低调的亚马逊公司。2011年3月29日，亚马逊甩下苹果和谷歌，率先推出了与自家MP3音乐商店配套的云端音乐存储和播放服务Amazon Cloud Player（**图3**）。Google则抢先苹果在2011年5月11日的开发者大会上正式公布了云音乐服务Music Beta by Google（**图4**），允许用户免费上传2万首音乐到云端，自动创建播放列表并可以在任何支持Flash技术的音乐设备上同步播放。

直到2011年6月6日的苹果开发者大会（WWDC2011）召开的时候，苹果才正式推出自己的iCloud云服务（**图5**），支持包括音乐、照片、视频、图书和应用等各种iTunes Store商品的云端存储与同步。用户在iTunes中购买的音乐，会自动将副本同步下载到PC和iOS所有设备上，无需缴纳额外费用。



亚马逊云音乐服务Amazon Cloud Player



Google云音乐服务Music Beta by Google



苹果公司的iCloud云服务提供了音乐云功能

在亚马逊、Google和苹果等几大IT巨头的带领下，各种云音乐服务纷纷涌现，音乐欣赏云端化已经成为了急速发展的未来潮流新趋势。

中国音乐软件的云端化发展现状

中国网络音乐服务市场的竞争同样激烈，主流的音乐播放工具都提供了全面的Web在线欣赏、PC软件本地播放，以及手机平台客户端等方式吸引用户。因此，将各种平台整合在一起的云音乐服务正式出现在国内网络环境中也是水到渠成。

1.多米音乐：率先登场的本土云音乐服务

在国外同行的云音乐热潮影响下，多米音乐（www.duomi.com）是国内首家强调“音乐云”概念，以云端技术为核心，支持多设备跨平台播放的个性化在线音乐服务（**图6**）。

多米云音乐服务可以把用户的音乐永久保存在云端，并能通过手机、PC、智能平板和音响等多种设备进行播放，同时多米还可以根据用户的个人喜好，向听众智能推荐可能会感兴趣的新音乐。



多米音乐云服务

早在2011年5月，多米音乐就与无线HiFi系统的创造者美国SONOS公司联合推出中国首个家庭音乐云服务系统，将云音乐扩展到了家庭音响设备上；2011年8月，多米为华为首款云手机Vision提供了云音乐技术（图7）；2011年10月，多米音乐又与国内知名的音乐社交分享网站Songtaste实现账号打通，让音乐云顺利突破了不同服务商之间的隔阂，为不同的中国音乐用户提供了跨设备的音乐云服务。

多米音乐与华为共同打造的Cloud+云生活

2.音乐播放软件的云端化

继多米音乐之后，国内互联网环境中也掀起了音乐服务云端化的热潮，各大知名音乐网站纷纷开始向云端转化，流行的桌面音乐播放软件也开始尝试向云端化发展。

2011年7月，国内用户基数最多的音乐播放软件“酷狗”，也亮出了云音乐的新招牌（图8）。除了对桌面和WEB版本的软件进行增强之外，在新版手机Android平台的酷狗音乐客户端中，也加入了“我的云音乐”新功能。使用酷狗音乐账号登陆后，实现与PC版和WEB版的播放列表同步联动。此后酷狗又迅速将云功能服务扩展到iOS等平台上。

除了酷狗音乐外，酷我音乐、虾米音乐等国内流行的音乐播放软件也于2011年11月开始提供音乐云功能支持。老牌的音乐播放软件千千静听，作为一款较为传统的本地音乐播放软件，在云同步功能上起步较晚，直到2012年底才与百度云联合推出了云端同步功能（图9）。



WEB版酷狗提供云同步功能

千千静听加入了百度云服务

3.国内门户网站发力云音乐服务

除了播放软件之外，国内的几大门户网站也开始涉足云音乐服务，其中以腾讯QQ音乐为代表，对中国云音乐市场的新格局起到了着举足轻重的影响。

腾讯公司旗下的QQ音乐是中国最大的在线音乐欣赏平台之一，也是中国互联网领域中观念领先的正版数字音乐服务提供商（图10）。QQ音乐向广大用户提供播放流畅的在线音乐，拥有海量的正版高品质乐库，以及个性化的智能推荐与管理系统，更有丰富多彩的音乐资讯以及便捷的音乐分享等社区服务。

在云技术风潮的影响下，腾讯早早就加入了云音乐的行列。2011年11月，腾讯发布了包含重大更新的QQ音乐2011 beta6版，新版本的QQ音乐实现了“音乐云”功能（下页图11），只需登录QQ音乐终端，就能把所有收藏和喜欢的歌曲随身携带，随时随地轻松欣赏和分享美妙的旋律。

到了2012年，腾讯更是将QQ云音乐从PC和手机等便携器材扩展到了电视、家庭音响和车载音响等电器设备上，并推出了引起广泛关注的“Qplay”计划，让QQ云音乐真正无



QQ音乐坐拥腾讯QQ上亿用户的优势

处不在。

国内的另一家网站门户百度也一直在布置着自己的云音乐计划，不过发展的过程却并不是很顺利。2011年5月，百度开始低调测试旗下的正版音乐媒体平台“百度ting”（http://ting.baidu.com/），这款服务的网页Logo就是一个“云”符号图形（图12）。除了云功能外，百度Ting的特色在于提供了正版授权音乐试听、下载和创建自选专辑等常规服务，以及可以通过社交功能关注感兴趣的音乐人或用户，并推荐喜欢的歌曲、专辑、自选专辑、音乐人和用户分享给自己的好友。

国内互联网业界曾经一度看好百度Ting，认为百度Ting必将取代曾经引起过争议的“百度MP3”服务。然而到了2012年5月，百度Ting莫名其妙地放弃了原先的桌面客户端软件（图13），取而代之的是重新启用了数年前便被百度收购的千千静听软件。在此之后又经过了几个月的时间，千千静听一直没有推出大规模的技术更新，更没有融合原有的百度Ting客户端云功能，令许多用户大失所望。

2012年6月，百度彻底关闭了旗下的百度MP3服务，同时也关闭了百度Ting，取而代之推出了另一项全新的音乐服务“百度音乐”（图14）。百度音乐未提供桌面客户端软件，仅提供了Web页面的百度音乐盒和手机客户端，但在百度音乐首页上却依然保留着千千静听的下载链接，并在2012年10月底对千千静听添加了百度云功能。然而令人诧异的是，千千静听桌面客户端与百度音乐盒以及百度音乐手机客户端居然无法实现同一账号的音乐云端同步功能！

门户网站庞大繁杂的结构，往往使它们难以及时地响应和跟随最新的技术潮流变革。国内另一家著名门户网站新浪虽然很早就推出了正版音乐服务“新浪乐库”，但在残酷的竞争中根本无法从国内音乐市场争得立足之地，因此对云音乐的发展新趋势也显得无动于衷；类似的例子还有网易音乐等濒临被云端化潮流淘汰抛弃的传统门户网站音乐服务。

此外，中国互联网上还伴随着云音乐的潮流的兴盛出现了一批新生的在线音乐服务，例如直接打着云旗号的“音乐云”（图15）等等。不过这些新生的音乐服务大多数都没有深厚的积累，没有与唱片公司的合作历史，在云端乐库中只有很少的音乐资源，而且大多都没有正版授权。



QQ云音乐将音乐装进口袋



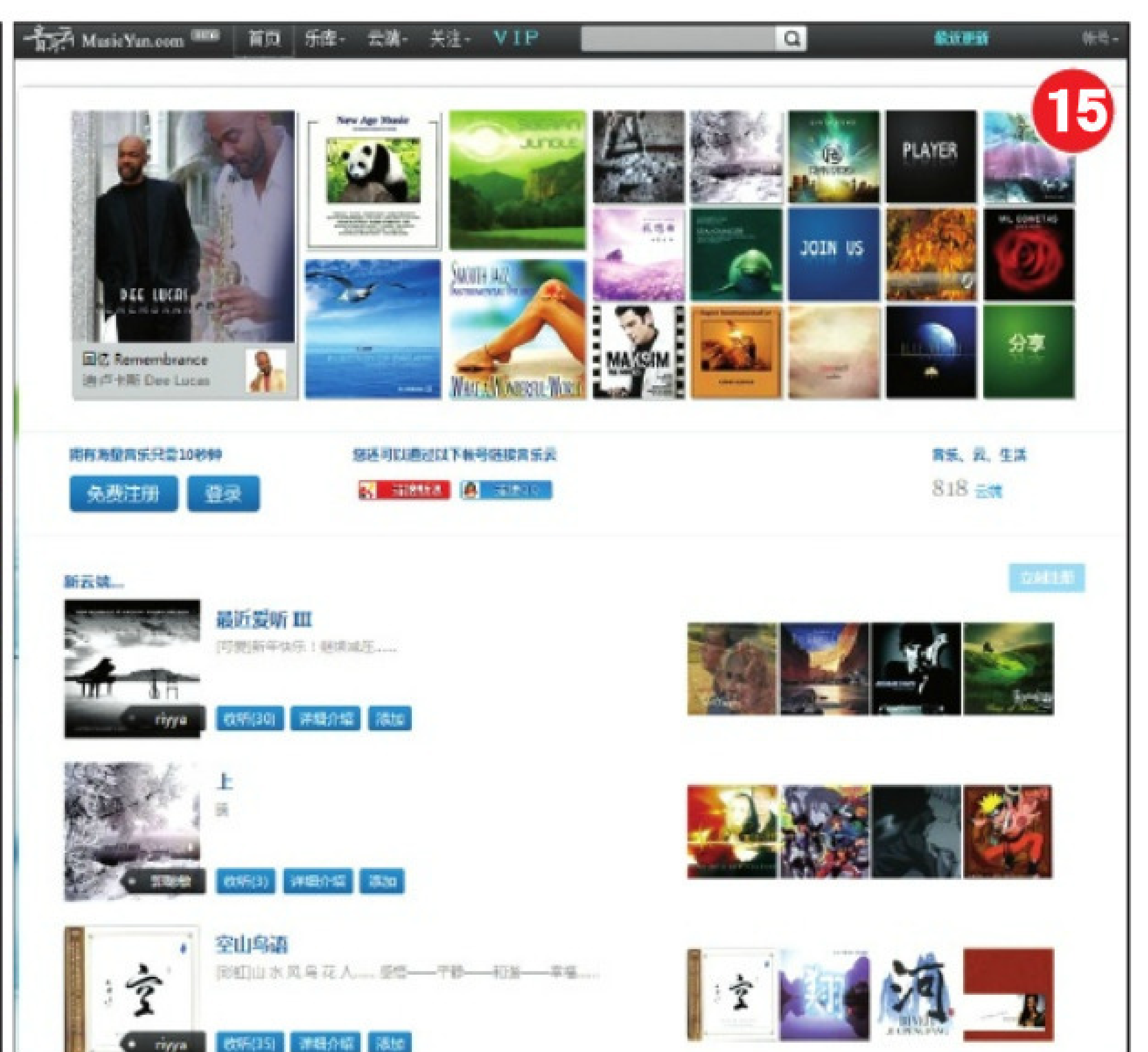
百度曾经发布的云音乐“百度Ting”



中途被放弃的百度Ting桌面客户端软件



百度音乐取代百度Ting



新生的“音乐云”

音乐如“云”，汇集云端

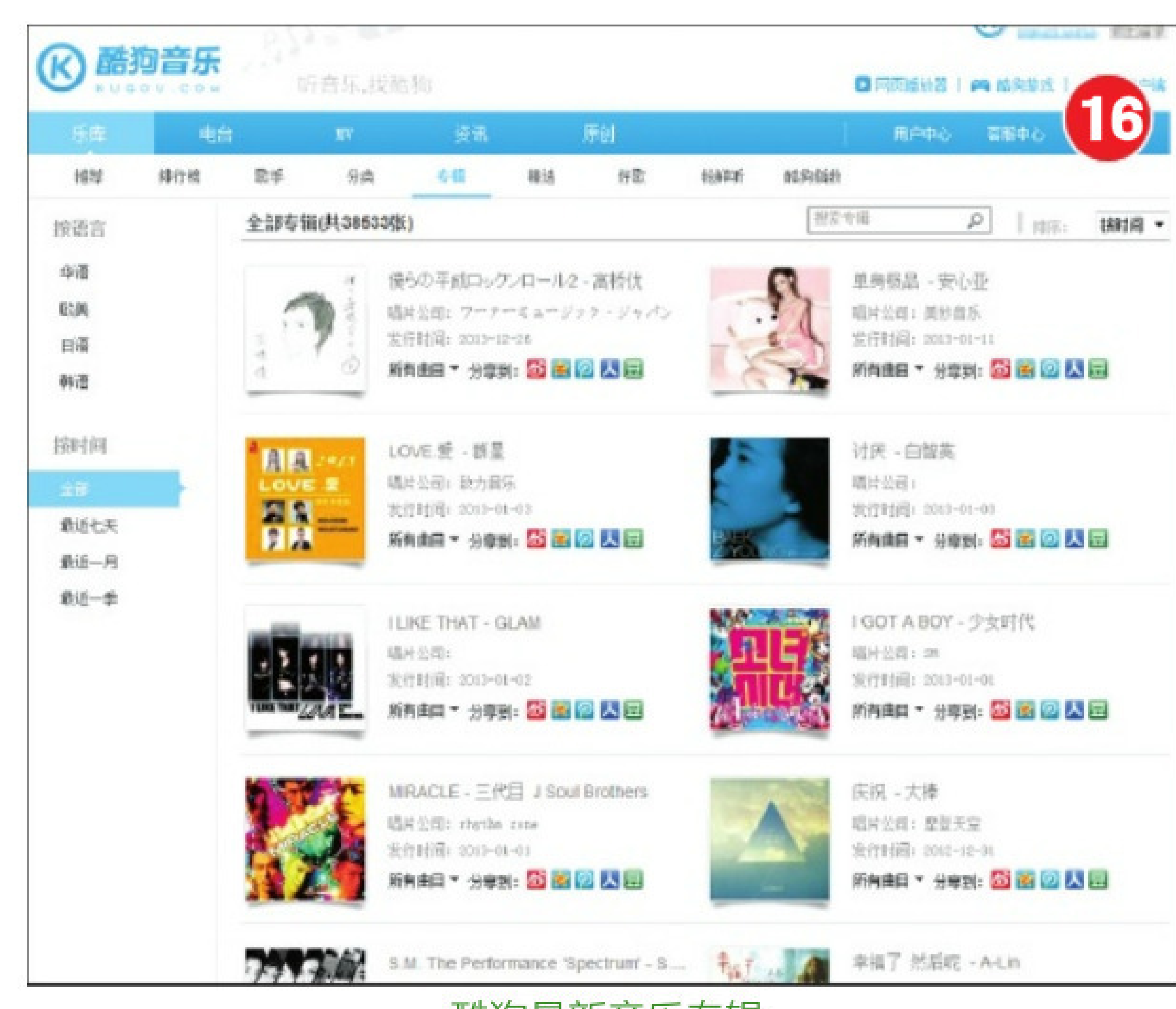
搜索寻找自己喜欢的音乐，是体验云音乐服务的第一步。云音乐让我们无需再繁琐地从网上搜寻筛选，而是提供了品种极为丰富的乐库，甚至还可以通过云计算功能分析我们的音乐习惯和爱好，智能推荐符合自己品味的新曲目。

1.谁家的云乐库更丰富？

国内优秀的云端音乐服务数量非常多，知名度较高的有QQ音乐、多米音乐、酷我音乐、酷狗音乐和虾米音乐等等。这几家音乐服务都有着较长的发展史，与唱片公司有着长期的合作关系，因此在云端乐库中汇集着丰富的正版音乐资源。

各家音乐服务除了收录已有的华语、日韩、欧美等各类音乐曲目和MV外，还在不断更新着刚刚发布的音乐专辑及MV视频。经过对比，我们可以发现QQ音乐在音乐资源的丰富度以及更新速度上有着更为明显的优势。

以收录的最新音乐专辑为例，截至2013年1月3日，在各家音乐服务的乐库中，都收录了《I GOT A BOY》《单身极品》《十二新作》等最新的华语日韩流行音乐专辑（图16、17）。QQ音乐则不仅最先收录这些最新的流行音乐专辑，甚至还将国内各家唱片公司推出的许多小众的甚至不知名的歌手新专辑也加入了乐库当中（图18）。这些专辑在其它音乐服务网站几乎不见踪影，这也体现了QQ音乐对国内音乐市场的重视和支持。



酷狗最新音乐专辑

借助腾讯QQ庞大的用户数量群，QQ音乐一开始就走上了提供正版音乐的发展路线。目前QQ音乐已有近2亿名用户，在云端拥有超过100万首Super Quality（超品质）无损音乐，并与近百家唱片公司展开了合作。QQ音乐借助“绿钻模式”，通过提供会员包月付费高品质音乐下载的服务，建立了较为完善的音乐盈利生态系统，得到各家唱片公司的支持，这也是QQ音乐资源数量最为丰富的重要原因之一。



虾米最新音乐专辑



QQ音乐收录许多小唱片公司发行的新专辑

2.云同步收藏与云智能推荐

在丰富的乐库中寻找到自己所喜欢的音乐并加以收藏，利用云音乐的同步功能，就可以在其它任意设备上免去寻找与复制的操作直接进行欣赏了。

各家云音乐服务大多都提供了歌手、专辑和歌名等在线搜索功能，以及按地区、年代与心情等条件分类进行音乐检索。此

外，还提供了最新专辑与新歌热歌等音乐榜单（图19），采取音乐电台、专题推荐和制作精选集等多种方式（图20），让用户找到最流行、最热门或者最适合自己的新音乐。

云音乐服务更吸引人的卖点，是采用了智能化的Web3.0云端技术。当某位用户使用了一段时间云音乐服务后，云端的智能分析系统就可以根据用户的播放历史与收藏内容，计算整理出用户喜好的音乐或歌手类型（图21），在各个不同的客户端进行个性化推送，从而让用户轻松找到更适合自己的曲子。



QQ音乐榜单很丰富　多米音乐用户推荐的歌单　虾米音乐“艺人漫游”推荐相似艺人

3.不仅仅是歌单列表：将云同步进行到底

云音乐服务可以自动在各种音乐终端设备上同步收藏的歌曲和播放列表歌单，为跨平台随时随地欣赏音乐带来极大便捷。但是，仅仅同步音乐歌单收藏和播放列表并不足够，例如在无WiFi网络的环境下便无法自由欣赏音乐。因此，云音乐服务要想进一步推广，还需要将同步进行得更彻底，让音乐文件也能在各设备间同步，实现无限制的离线音乐播放。

在国内几家代表性的云音乐服务中，QQ音乐为iPhone手机用户提供了一个独特的“离线收听”功能（图22），可以帮助用户将PC上收藏的歌曲，通过WiFi网络实时同步到手机上，让用户在没有连接网络的时候也能免流量畅听。比起普通云音乐服务的自动缓存功能，离线收听显得更为智能，不过此功能只对付费的QQ绿钻用户开启，普通用户无法享受。



开启iPhone版QQ音乐离线收听功能　云存储了125首歌曲仅占用不到500MB

QQ音乐的离线收听与边播边缓存的原理是相同的，都是利用WiFi网络下载网络在线音乐，本质上并没有提供云端音乐存储功能。相比之下，酷狗音乐支持的就是更为彻底的音乐文件云同步服务。



将本地音乐文件添加到网络收藏即可自动上传同步　桌面端千千静听上传音乐文件到云存储空间

酷狗音乐推出了容量高达5GB的免费音乐云存储空间，用户可以将PC端的本地音乐文件同步上传到云存储空间中（图23），然后自动同步到手机端进行在线或下载播放。反之，我们也可以将手机端的音乐文件上传到云存储空间中，然后同步到PC端进行播放。上传同步的操作很简单，只需在使用PC或手机客户端软件播放本地音乐文件的时候，选择要想要同步的音乐，点击“收藏”加入网络收藏中（图24），即可自动上传。

另外，百度收购的千千静听桌面客户端版本支持百度云存储功能，可将本地音乐上传到容量为15GB的百度云空间里（图25）。但让人颇为不解的是，千千静听的手机客户端无法访问桌面客户端软件上传的音乐，只能同步百度音乐盒中收藏的音乐列表。

在本期专题首篇提到的京东数字音乐商店也提供了云存储功能，但只能存储同步用户在线购买的音乐，并不支持用户上传同步本地已有的音乐文件。其实，国外流行的云音乐服务，如Google Music、iCloud、Amazon MP3等都提供了最少5GB的免费音乐云存储空间，而国内的云音乐服务目前仅酷狗音乐提供了云存储功能，显然还是不够成熟完善。

“云”归何处？——无处不在的云音乐终端

作为一项将适用范围作为重要卖点的新技术，音乐的“云”所能覆盖的范围当然是越广越好。如今的云音乐终端设备已经不仅仅局限于PC和手机等移动智能设备，还包括电视、家用以及车载音响甚至大部分可以发声的设备！

前面提到的几款国内流行的云音乐服务，大多只提供了PC、Android和iOS平台版本的客户端，因此音乐云的覆盖范围还是比较窄。只有QQ音乐和多米音乐提供了包括Windows Phone、Symbian和Java等在内的多种平台（**图26**），同时这两项云音乐服务的技术水平在国内也处于发展前列，服务范围已经涵盖了电视与音响等传统设备。

多米音乐云服务支持众多系统平台设备

1.只要能发声，就能共享音乐云

2012年11月29日，QQ音乐在北京举行“Music in”发布会，正式宣布启动“Qplay”音乐计划（**图27**）。



“Qplay”计划将让音乐云无处不在



无线HiFi系统SONOS与QQ云音乐联姻

筹划已久的“Qplay”音乐计划，是QQ音乐推出的包括歌曲内容销售、终端产品推广运营在内的一整套解决方案。通过“Qplay”计划，QQ音乐与唱片公司和多媒体终端厂商进行合作，既提供数字音乐发行渠道，又提供跨平台和设备的QQ音乐服务。

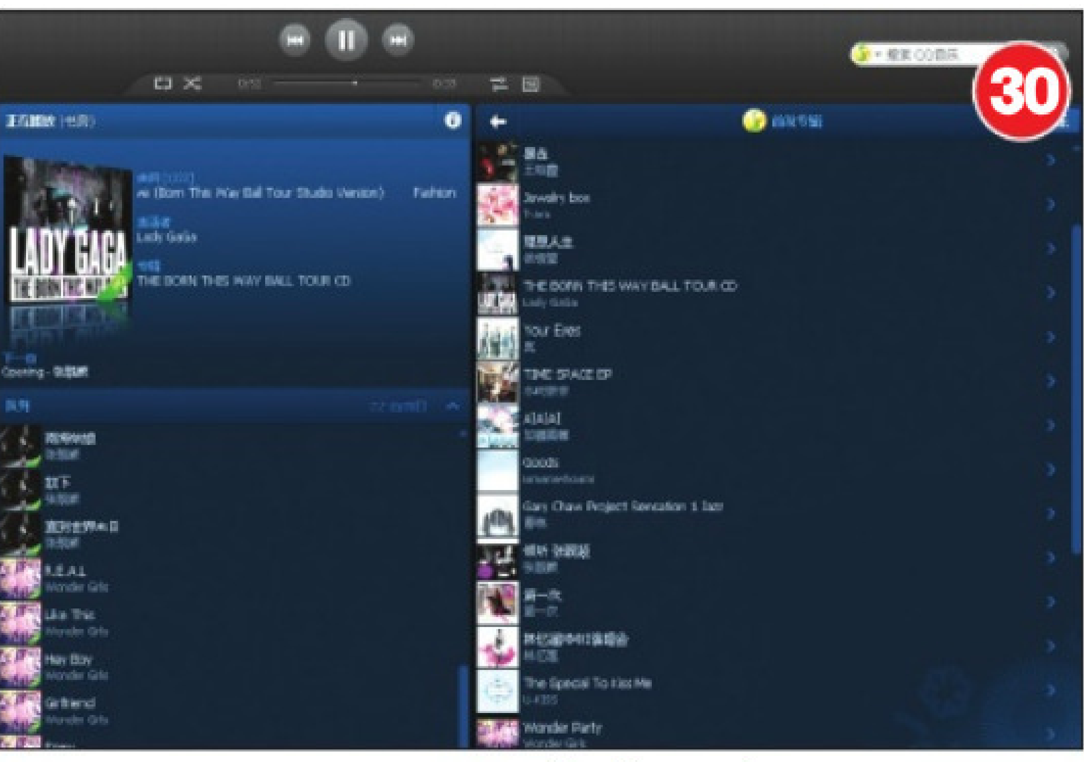
“Qplay”音乐计划的目标是“在未来只要是能够发出声音的设备，就能够提供音乐服务”。换句话来说就是无论通过家庭音响、汽车、电视或是游戏机等设备，都能欣赏到QQ音乐提供的歌曲。

要实现“Qplay”音乐计划，前提之一当然是必要的硬件设备。在电视、汽车音响等传统的媒体终端上，加装QQ音乐提供的一款特殊的智能芯片，通过标准的API接口，就可以链接入网并接受QQ音乐云的服务。目前，QQ音乐已经与超过10家终端厂商达成了“QPlay”战略合作，其中包括音响类厂商SONOS、DENON、Marantz、B&O、罗技和飞利浦，汽车类厂商福特与通用，以及电视厂商TCL等等。


SONOS控制器平台内嵌QQ音乐

在2012年12月3日，“QPlay”计划便已初显魅力。全球无线HiFi系统的领先制造商SONOS有限公司正式发布自家平台上的QQ云音乐服务（**图28**）。使用SONOS音响设备的中国音乐爱好者，在家里就可以轻松地享受到QQ在线音乐。

SONOS无线HiFi系统包括全能播放器Play:5和Play:3、桥接器、连接器等设备，可通过iPhone、iPad以及Android系统设备轻松地操控播放系统。SONOS平台上的QQ音乐服务（**图29**）提供了强大的云歌单同步功能。用户在SONOS控制器中登录自己的QQ音乐账号，就可以云同步播放在其它任意平台上收藏过的歌曲和歌单。SONOS控制器中的QQ音乐还提供了歌曲专辑搜索、QQ电台、热歌排行、新歌抢先、精选推荐以及按姓名首字母检索或按热度检索推荐艺人库等实用功能（**图30**）。


SONOS云同步播放QQ音乐

除了QQ音乐之外，国内的多米音乐也同样于2011年正式入驻SONOS平台（图31），为用户提供家庭音响的音乐云欣赏服务。另外，多米云音乐也同样进入了飞利浦制造的家庭音响设备（图32）。



2011年SONOS发布会上宣布与多米音乐的合作

多米音乐云到Philips家庭音响

2.音乐的云已飘入电视与汽车

除了家庭音响设备外，云音乐还进驻了电视、车载音响等音乐终端设备当中。



多米音乐进驻创维云电视平台

多米音乐在2011年10月就已登陆Skyworth创维云电视（图33），支持创维云电视42E83RS、47E83RS和55E83RS等多种型号。创维云电视上的多米音乐服务，为用户提供了8种不同风格流派的电台和丰富多样的频道选择（图34），也有包含海量音乐资源的乐库。用户只需输入歌手和歌曲名称的拼音首字母，多米音乐就能快速检索到想听的音乐。当然最重要的还是云音乐同步功能，电视平台上的多米音乐可以与PC、手机等平台的多米音乐使用同一账号，在任何终端上设定的收藏列表都可以同步到多米音乐的所有终端上。此外，创维电视终端的多米音乐服务也利用了云计算的智能化优点，能够根据用户的个人喜好、口味甚至是季节变化进行音乐推送。



创维云电视上的多米音乐客户端

酷我音乐也在2012年4月的北京国际车展上，展出了智能行车系统版的酷我音乐，为汽车厂商以及用户显示了移动音乐的崭新发展趋势。

酷我音乐车载应用程序内置在智能3G行车系统中（图35），接入互联网后就可提供云音乐服务，在智能行车系统与PC、手机、平板电脑和家庭影音系统等不同终端之间，同步用户的播放列表和收藏曲目信息。同时，酷我音乐车载应用程序还为用户提供了车载电台、车载音乐频道等实用服务，省却了车主手动挑选音乐的麻烦。

百度此前推出的云音乐服务百度Ting，也实现过BMW汽车车载音乐应用。2012年3月，BMW互联驾驶（ConnectedDrive）与百度音乐正式展开合作，车主可通过安装了“百度ting”的iPhone手机与车内的iDrive系统相连，享受音乐相伴的愉悦驾驶体验。从2012年3月起出厂的BMW汽车便开始搭配可选配置的Apps功能，可实现车辆与苹果iPhone智能手机的整合。Apps在为BMW自行开发的应用程序搭建了平台的同时，为百度ting等第三方的应用程序提供了植入窗口（图36），通过无线互联网保持联通，实现云音乐服务提供的强大功能。

尽管百度公司目前已经关闭了百度Tings服务，BMW汽车上的百度Ting云音乐开发也宣告终止，但是可以预见在不远的将来，云音乐不仅会很快出现在车载音响之中，成为广受行车一族欢迎的旅途新搭档。



酷我音乐提供车载云音乐服务

BMW汽车上的百度Ting应用

数字音乐售卖时代，云音乐服务何去何从？

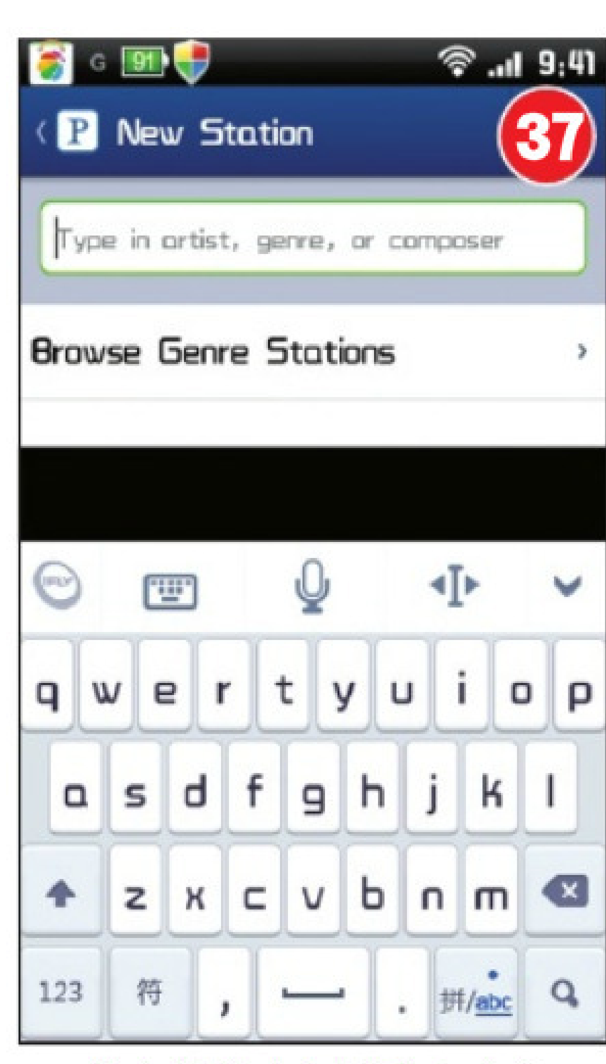
随着京东数字音乐商店的登场与下载收费时代的逐步来临，传统的云音乐服务必然会发生明显的变化，最为重要的一点就在于如何平衡正版音乐源的版权费用支出，以及建立更为完善的收费盈利模式。

1.国际观察：成熟的收费与免费云音乐订阅服务

国外目前最成熟的收费云音乐服务，莫过于占据美国数字音乐市场首位的苹果iTunes商店配套的iCloud，以及位居第二的亚马逊Amazon MP3和新生的Google Music音乐商店。这些都是由供应商提供的单纯音乐云存储服务，除此之外，在国外云音乐业界还有另一类不以纯粹数字音乐售卖为主的云端音乐订阅服务。

国外云端音乐订阅服务的代表是Pandora（潘多拉）和Last.fm，这类云音乐服务提供的也是正版音乐曲库，采取向音乐版权人支付版权使用费，收取广告与会员费盈利的营业模式。

与传统的播放器工作模式截然不同，Pandora网络电台不必设置音乐播放列表，也不能播放用户选定歌曲，而是通过分析用户搜索和播放音乐的行为以及歌曲本身的特色，随机推送基于用户习惯的新音乐。在Pandora音乐盒子中，输入自己中意风格的歌曲或者歌手名字，就可以创建一个相应的私人电台（**图37**）。系统会根据用户的反馈智能分析并修正用户的个人音乐库，推送更加符合聆听者品味的歌曲，打造真正高度个性化的私人音乐电台。



输入关键字创建私人电台

2012年，Pandora的营业收入已经达到了2.74亿美元。和大多数以“音乐商店”立足的同行不同，Pandora并不直接提供数字音乐的售卖，而是将用户引导至Amazon MP3商店进行购买。Pandora的营业收入主要来自于广告和会员费，其中广告收入占据绝大部分，同时还与Google等平台保持广告合作关系。

另一家新兴的发现类云音乐服务Spotify，也采取了与Pandora相似的一种盈利模式，并已对后者的商业经营造成了威胁。

Spotify是由uTorrent创始人Ludvig Strigeus参与开发的p2p音乐服务（**图38**），所提供的音乐源获得了包括百代、华纳音乐和索尼等全球几大唱片公司的合法授权。Spotify只提供在线收听服务，不提供音乐下载；Spotify的服务包括免费和付费两种模式。免费用户会收到定时推送的广告，用植入广告的方式代替会员的费用，当然也可以通过缴纳费用成为无广告会员。早在2011年，Spotify就已经超过iTunes成为了瑞典和挪威最大的数字音乐零售商。



在北欧大受欢迎的免费云音乐服务Spotify

截止2012年12月，Spotify的总活跃用户数为2000万，其中付费用户超过了500万。Spotify还在2012年11月完成了新一轮融资，其估值高达30亿美金。这一切辉煌的成绩，使得Spotify成为数字音乐服务盈利模式的新代表。

2.国内视点：发展方向更为多样化的云音乐

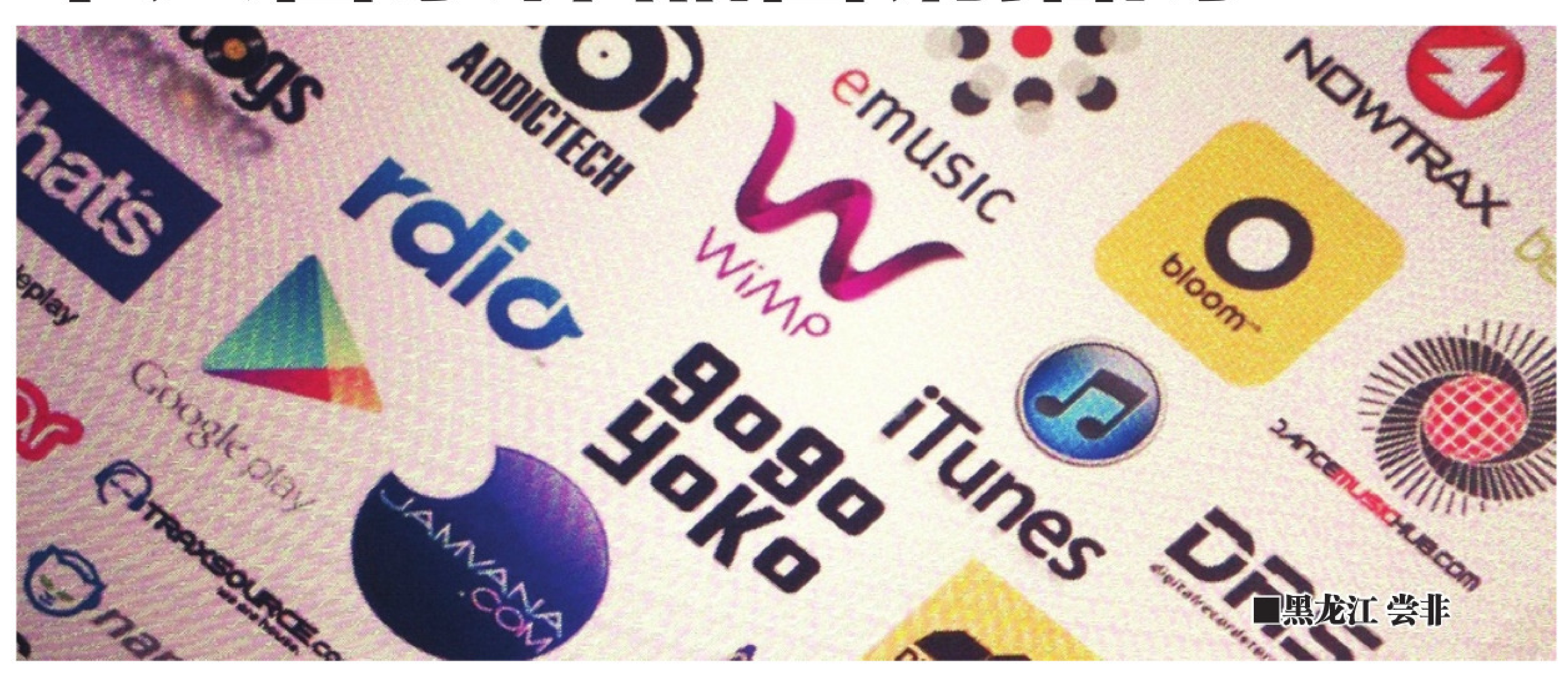
国内互联网环境中的云音乐服务，同样不可能只有京东那种单纯的数字音乐售卖服务形式。除了参考国外的Pandora、Spotify等已趋于成熟的云音乐服务外，当前流行的各种国内云音乐服务必将在保持原有特色的基础上，完善自己对正版音乐授权的支持并开创出合理的盈利模式。

在国内的各种收费云音乐服务中，QQ音乐寻找到了最具特色也可能是最适合中国互联网环境的收费途径。

QQ音乐主要为用户提供免费和付费两种音乐服务。免费用户可以自由试听下载普通音质音乐，但如果以付费包月的形式升级为绿钻用户，则能够享受高品质无损音乐无限下载的服务，体验到原汁原味的CD音质享受，而绿钻音乐服务每月仅需缴纳10元人民币。除了高品质的音乐内容外，QQ音乐还为绿钻用户提供了免费的QQ空间背景音乐等多项周边服务，并与唱片公司合作推广歌手演唱会，为绿钻用户提供优先购买和免费抢票资格。

QQ音乐的收费模式不仅仅只是音乐内容的售卖，给收费用户提供的更是一种包含优质正版音乐的生活方式，一种整合性服务。当然，这与QQ庞大数量的用户群体是分不开的，充分发挥自己在服务上的独特优势，也是QQ音乐探索盈利模式的成功之道。相较Pandora和Spotify，QQ音乐的成功应该可以给带来我们更多的启示。

草根一族的明星梦
个人音乐作品营销指南



■黑龙江 尝非

热爱音乐的人，都有一颗为音乐跳动的心。如今音乐已经不单单是一种表达形式，商业与娱乐的发展促成了这个领域的快速变革。喜爱音乐的年轻人怀揣着梦想，希望有朝一日变成职业音乐人，一举成为聚光灯下的明星。于是他们抱着吉他奔走四方组建乐队，一边学习创作，一边用铅笔记下青涩的旋律。在学业之余、下班之后，用自己的方式奋斗着……如果你也想用音乐表达情感、追逐理想，那么在这个网络大爆发的年代，是向全世界施展自己才华的时候了！

营销音乐看似简单实则复杂，特别是在网络时代，数字化彻底推动了音乐行业的变革。有人说，过去是精英音乐人的时代，只有最杰出的一部分人才会有机会在广播或电视上表演，获得唱片公司的青睐；而如今，你只需要一台电脑和基本的录音设备就能自己创作——这是一个全民音乐的时代，虽然华语乐坛近几年萎靡不振，但实验音乐和独立音乐却百家争鸣。在这个机遇与挑战并存的时期，草根一族的你准备好了吗？


踏入专业录音棚是每个新手都梦寐以求的事情



十足的勇气与一颗热爱音乐的心是成功所必备的要素

值得依靠的数字音乐分销商

第三季“美国好声音”在去年已经落下了帷幕，人们似乎只看到了卡莎蒂·波普（Cassadee Pope）的一夜成名、10万美元奖金以及唱片公司的签约，孰不知如此光鲜的背后，她也像其他独立音乐人一样在努力经营着自己的事业。

在卡莎蒂单飞之前，她的乐队正是通过数字音乐分销商“TuneCore”将作品发布到iTunes Store、Amazon MP3、

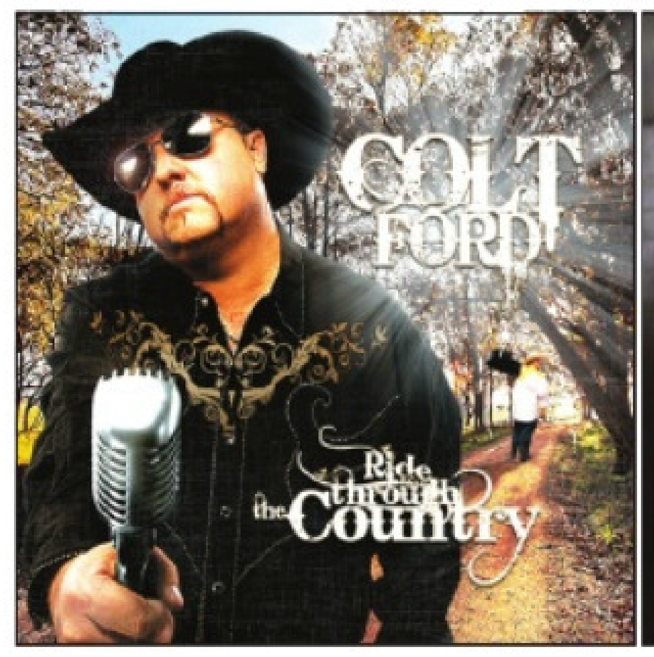
Google Play等数字音乐商店。同样参加了第三季“美国好声音”并获得季军的尼古拉斯·戴维（Nicholas David）恰巧也是TuneCore的用户，而且今年已经是第5个年头。

TuneCore是许多独立音乐人在成名前最主要的数字发行渠道之一，音乐人按比例支付一定费用，数字音乐分销商负责把客户的作品发布出去。也许你还存在这样的疑问：分销商有那么重要吗？难道音乐人不可以将作品自行发布到数字音乐商店吗？

很显然，如果任何人都能自行上传作品，那么肯定没人愿意为分销商支付额外费用，甚至还要把销售额的一部分拱手送人，问题的答案就在于目前数字音乐商店的门槛比较高。以苹果为例，iTunes Music Store要求独立音乐人必须满足以下条件：已发行20张专辑、音乐内容都要有通用产品代码（UPC）和国际标准记录码（ISRC）……笔者不必继续罗列下去了，单单第一项要求，就是普通音乐人几乎无法做到的。而TuneCore没有任何限制，他们的收费标准是每年每首歌曲9.99美元，客户会得到全额净利润以及完善的版权保护、销售报表和定制封面等服务。



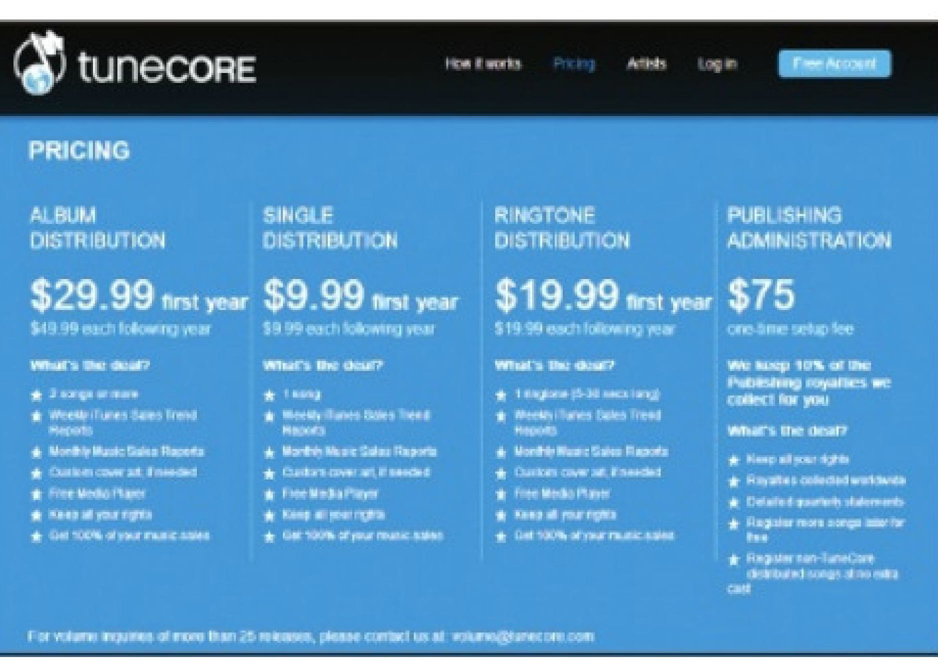
想成为世界瞩目的明星吗？加入TuneCore就有机会！只要你有实力、有个性，再加上一点点运气



“乡村+说唱”风格的“柯尔特·福特”（Colt Ford）是TuneCore客户中的知名艺人之一



卡莎蒂曾经的乐队“嘿，星期一”（Hey Monday），2011年他们的所有专辑都是通过TuneCore发布的



TuneCore提供各种类型的“套餐”，一些服务没有在图表中显示出来，比如印刷CD、专业录音、广播推广等

提供类似服务公司的还有“CD Baby”，它在2008年被“Disc Makers”收购之后，虽然亲和力不如以前，但得益于Disc Makers的强大实力，用户不仅可以选择数字发行形式，还能定制黑胶唱片、CD光碟等。价格方面，CD Baby会抽走从官网上以数字形式销售歌曲利润的25%，如果客户通过CD Baby发布到iTunes、Amazon MP3等音乐商店，则会分走净利润的9%。

随着一批又一批独立音乐人创造出了利润可观的巨大市场，近几年国外的大量资本随之涌向这一领域，提供数字发行的网站也越来越多，例如“SongCast”“VIBEDECK”“ReverbNation”“Nimbit”“DittoMusic”和“The Orchard”等。如果感兴趣的话，可以利用Google搜索详细了解一下，看看哪种收费模式和提供的服务最符合你的需求。需要提醒的是，应避免同时选择多家数字音乐分销商进行推广，否则会造成“自己盗版自己”的尴尬情况，导致歌曲下架，花钱打了水漂。



CD Baby的服务种类繁多，涵盖了数字和实体音乐发行



在校学生和中低收入者构成了国内数字音乐用户的主要人群，让他们转为购买正版是相当困难的事情

在了解了成熟的国外市场之后，再来看看会令你失望的国内现状——放眼望去，几乎找不到与TuneCore、CD Baby相似的数字音乐分销商。是技术上无法效仿吗？显然不可能，真正的原因是我国在短时间内还无法形成一个完善的、活跃的数字音乐销售环境，不管是虾米、酷狗、豆瓣还是京东，它们都没有能力成为中国的iTunes Music Store，自然也就不需要国外的分销模式了。笔者认为，国内数字音乐发展不佳的现状，主要归咎于下面两点：

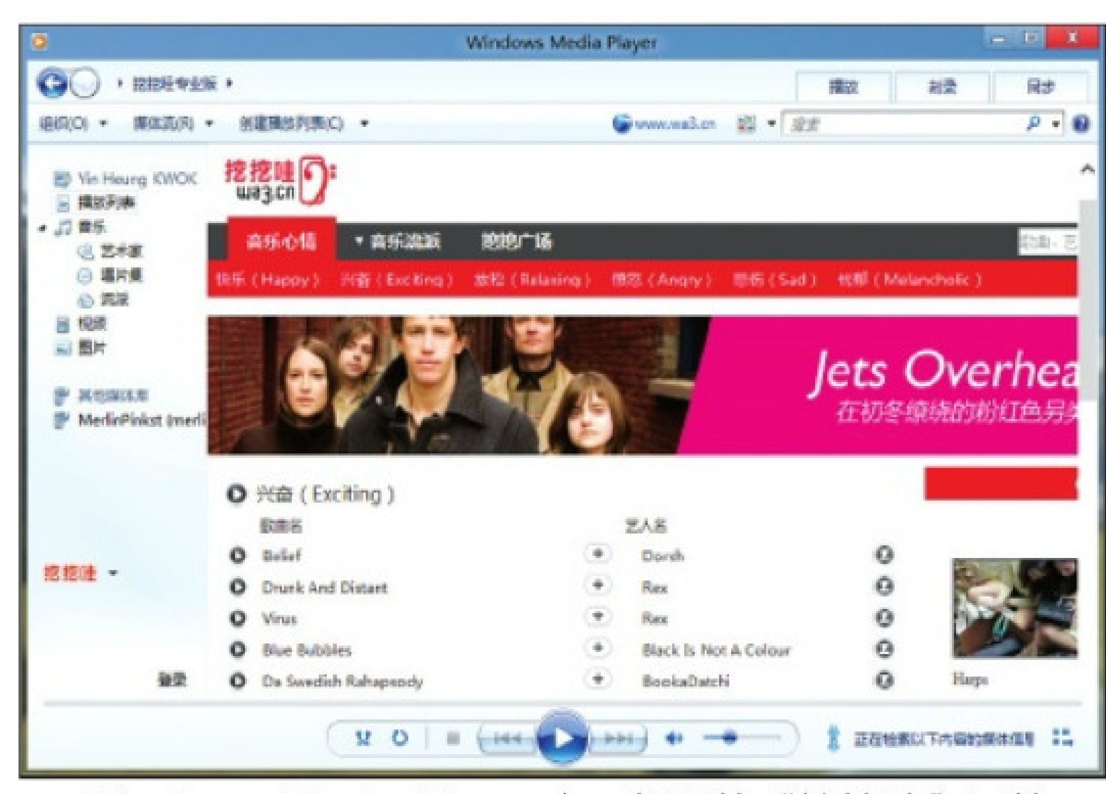
- 政府监管不严，盗版音乐违法成本过低
- 国内用户没有良好的版权意识和付费习惯

或许有一天我们也可以像国外那样，下载几首盗版MP3会遭受巨额罚款，迫使人们养成购买正版的习惯，可惜目前这还只是个遥不可及的梦。既然大环境我们无法改变，那么有没有其他途径能够帮助我们销售音乐呢？笔者推荐大家留意下面两个站点。

1. 源泉：r2g.net

“源泉”号称致力于促进中国互联网与电信终端版权应用和盗版问题的解决，在内容提供商（CP）和服务提供商（SP）之间搭建桥梁，提供一套便捷、安全、完善的在线音乐版权推广发行平台。源泉的业务主要是数字内容分发，你可以通过该渠道将专辑上架到iTunes、Amazon、Spotify等国外平台，内容方面要求提供无损音源文件（WAV或FLAC）、800×800像素分辨率以上的封面大图和详细的Metadata信息（如音乐家名、专辑标题、出版日期、流派等）。

此外，源泉公司旗下还在经营一家国内最大的数字音乐商店——挖挖哇，它拥有国内独家版权的数字音乐内容，在线提供超过一百万首国际独立音乐的曲库，早在2008年便与微软合作，将网站内容全面整合到Windows媒体播放器中，国内用户可在线购买到国内外独立音乐唱片。如果乐队的新专辑正苦于无处推广，不妨和挖挖哇进行合作。



Windows Media Player中不起眼的“挖挖哇”导航

2. 中国移动音乐：12530.com

对，你没有看错！“12530”正是中国移动销售彩铃和歌曲的地方。之所以推荐它，是因为国人虽没有购买正版音乐的习惯，但对于彩铃之类的服务却毫不含糊，所以一些独立音乐人都会愿意与中国移动合作，一方提供内容，一方销售产品，大家各取所需。



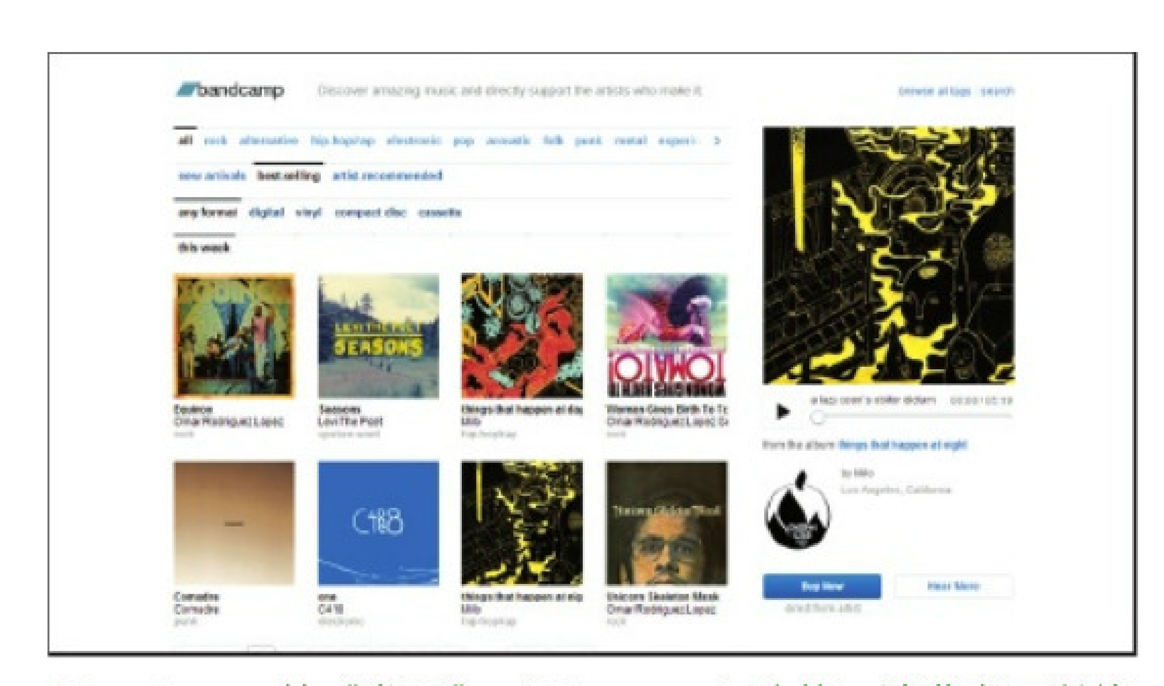
有理想的人当然不会一辈子制作彩铃，但起码这是一个不错的开始

在音乐集市里摆地摊

开篇提到的音乐销售方式很像电商所谓的B2C模式，即消费者从大型音乐商店购买歌曲，而非从独立音乐人那里购买。这种方式虽省时省力，但音乐人却丧失了销售环节中的一部分主动权，减少了与歌迷拉近距离的机会。

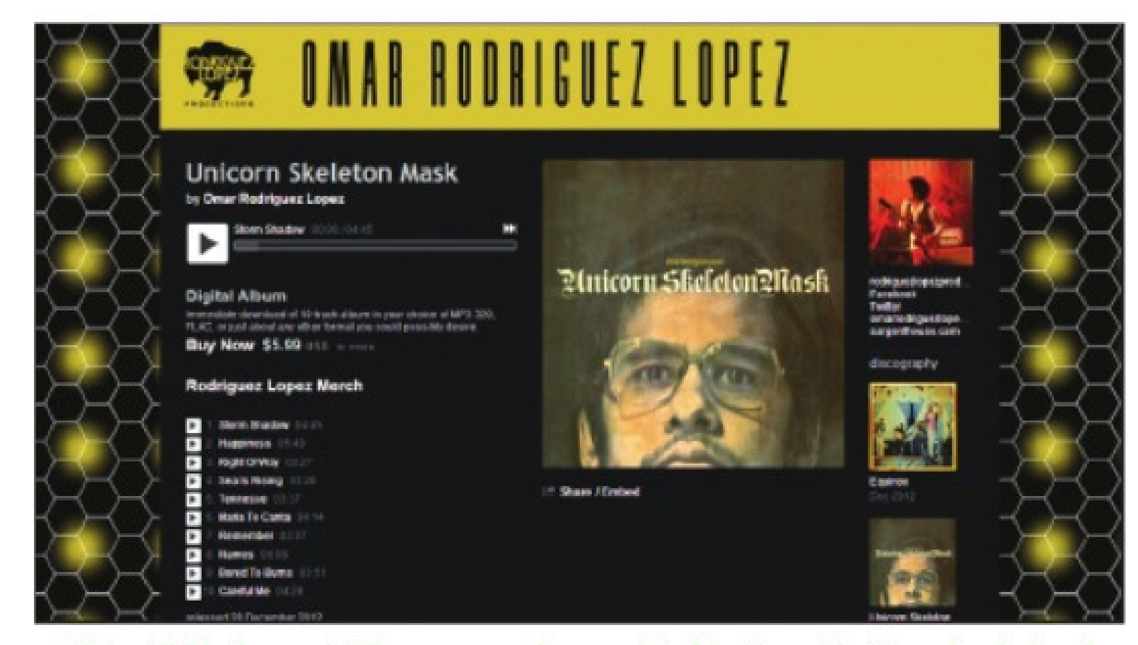
淘宝网的C2C模式或许会给我们一种启示，卖家以个人身份与顾客交流并可以自由定价，同样的模式应该也可以应用到音乐行业上。在国外，“Bandcamp”（http://bandcamp.com/）就是一家非常知名的C2C音乐销售平台，让你不花钱就可以享受许多服务，包括免费“店铺”、允许不限量地上架作品和自行设置价格等。

Bandcamp的人性化设计还体现在对价格的控制上，例如卖家可对高码率歌曲单独收费，低码率的版本用于免费下载和传播，提高歌曲的影响力。Bandcamp还特意设置了一种“不限最高价格”的支付方式，这意味着如果你遇到一个极为富有又慷慨的歌迷，他可能在某天心情极好的情况下花高价购买一首歌曲，让你获得意外的惊喜，感受到歌迷的真挚热情。Bandcamp的盈利手段主要来自分成，比例从10%～15%不等，如果单曲售价高于100美元，Bandcamp最多只会收取15美元，不再增加。



Bandcamp的“发现”（Discover）功能，消费者可以找到自己喜欢的音乐类型

国内仿照Bandcamp模式的音乐平台也不少，例如虾米有一个“独立音乐人合作”项目，其目的是与国内独立音乐人合作，最大程度上互助互利。一方面虾米网会收录个人作品，负责线上推广以及提供线下巡演和参加音乐节的机会；另一方面虾米则收获了更多原创歌曲，丰富了自身曲库内容。为了保证音乐质量，虾米网要求歌曲以专



进入某位音乐人的页面，会看到个性分明的背景与专辑介绍，另外还内置了用来试听的播放器

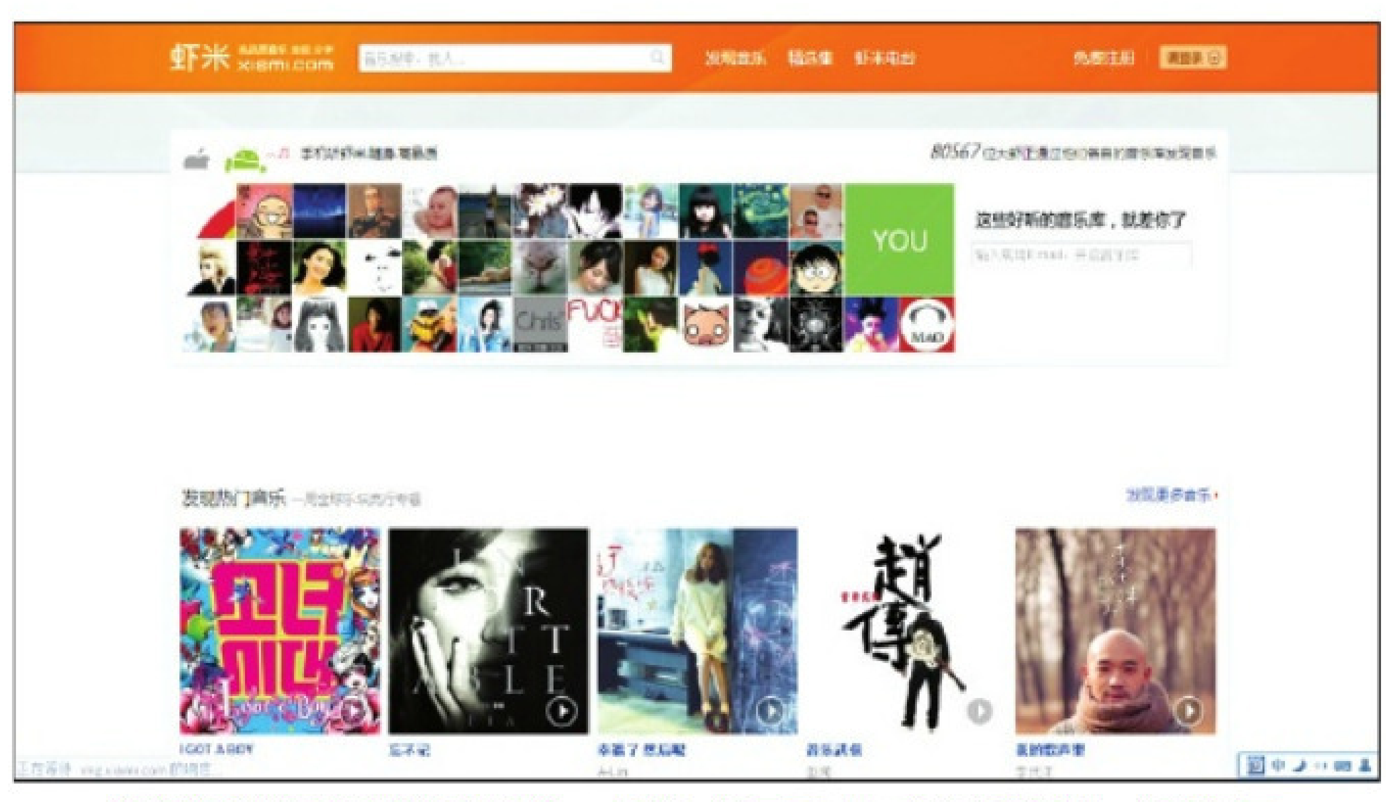
辑形式出品，而且还要提供完整的封面、介绍与曲目列表，压缩码率在192Kbps以上，暂不收录类似随便翻唱、零散单曲、录音笔文件等作品。

“豆瓣音乐人”和虾米的“独立音乐人合作”项目有许多共同点，它们最大的相同之处就在于音乐人不能直接在平台上销售自己的作品，网站与音乐人的关系属于互利共生，前者帮助个人推广、提供建议，后者需要参与到整个环境中来。也许你会好奇，为什么国内比较知名的虾米、豆瓣都没有实施销售平台策略，只是初步建立以音乐人为主题的交流平台呢？真实的商业目的我们无从得知，网上也有比较激烈的讨论，我们不难猜测，由于中国独立音乐的环境还很不成熟，甚至大型的唱片公司都在夹缝中生存，此行业在短期内根本看不到蓬勃的发展迹象，理性的投资人当然不会做赔钱的买卖。

环境的不成熟并不意味着没有勇敢的挑战者，完全模仿Bandcamp的“弥勒发布”是一家非常值得关注与支持的站点，专门提供独立音乐人发布、贩卖数字版音乐服务，允许歌迷付费下载，所得受益直接打入音乐人的支付宝账户，“弥勒发布”从中抽取15%的利润。经笔者观察，该网站近5天的销售额仅有几百元而已，能否维持运营已经不言自明。

独立音乐销售平台有新面孔也有老面孔，不知你是否还记得“中国原创音乐基地”（http://www.5sing.com/），这个站点从提供免费音乐下载服务开始，一步步走到了今天集“原创、翻唱、伴奏”等于一身的销售平台，也算是一种与时俱进的表现。你可以在这里尝试销售个人音乐作品，说不定就会满足一些用户的喜好，获得一定的收入。

国内的独立音乐市场的确令人失望，与同一时期的移动互联网创新企业相比，唯独搞音乐的那些企业从未大红大紫，好在这些网站仍然“做贴近生活的音乐，听老百姓自己的歌”。希望还是有的，不是吗？



能获得被虾米曝光的机会，是独立音乐人加入该项目的主要原因



“豆瓣音乐人”给人一种“豆瓣在为你的未来着想”的感觉



有梦想比什么都重要，相信“弥勒发布”会越来越好

依然还在坚持的5sing

从零开始：自建网站贩售音乐

无论是国内还是国外，自建网站宣传自己的作品都是性价比不错的投入，音乐人只需留下购买方式或者把支付宝付款链接直接贴上去，就可以等待歌迷们的友情赞助。在国内建立网站不是一件特别麻烦的事，首先需要注册一个域名，年费大约在10至100元不等，之后选择网站的搭建形式——可以租用虚拟空间自己编写网页代码，也可以按月购买WordPress类型的个人信

息发布平台。值得注意的是，国外很多独立音乐人都会选择“E-Junkie”“Payloadz”等第三方服务商获得文件存储、购买支付和音乐下载等一系支持，免去了自己维护数据以及编写代码的麻烦。



E-Junkie每月基础服务费用为5美元，可用PayPal或Google Checkout结算

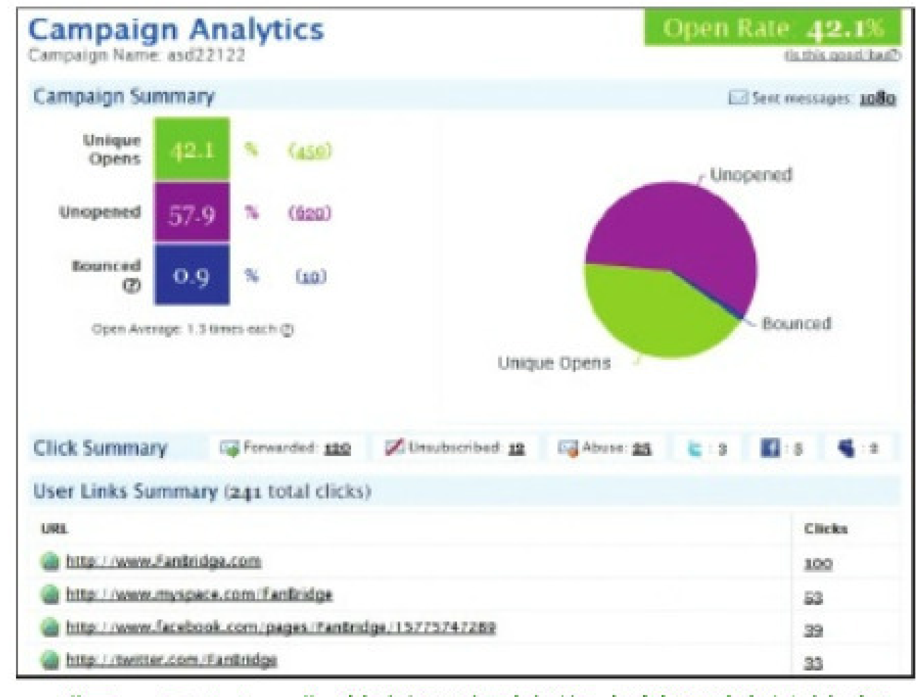
如果销售额未超过50美元，Payloadz不会收取任何费用，超过50美元之后平均费用大约为每月15美元

积极的自我宣传

国内尚不成熟的音乐贩售环境意味着宣传的重要性将远远高于音乐内容本身，在如今娱乐当道、商业气息浓重的背景下，从台前的艺人到幕后的创作者，几乎都在被资本玩弄着，为创造利润而虚伪地表演着，音乐爱好者越来越难以找到真正美好的作品。我们无法改变商人逐利的天性，而独立音乐人也要为生存去做一些迫不得已的事情，所以在这个领域谁都无法独善其身，只能尽可能地守住个人底线，等待属于自己的机会。每个人对于底线都有着不同的标准，笔者眼中的底线就是不做任何令公众厌恶、反感的宣传。假如你真的具有才华，就请相信自己总有实现梦想的一天吧！

1. 做个有血有肉的人

把作品放到网上进行展示只是一切的开始，你要时刻记住销售的不仅仅是音乐本身，还有自身的人格魅力。如果你已经成立了自己的网站或开通了微博，记得要多发布一些文章，可以谈论最近关注的话题、聊聊见过的最热情的粉丝，或者解释一下歌词的寓意……记住，一切能够展现个性的内容都可以用文字、声音等形式表达出来。



“FanBridge”能够更好地集中管理粉丝的各项数据，利用网络资源助你获得更多的追随者



是什么让你能真正记住迈克尔·杰克逊？一定是他的人格魅力吧！

2. 保持曝光率

没声音，再好的戏也出不来。如果明白了这一点，你就要多和其他独立音乐人密切接触，交换友情链接、参与微博互动，甚至还可以打情骂俏……总之千万不要在网络上消失，让搜索引擎每天都能找到你最新的动态。如果有条件的话，还可以制作一些视频或MV上传到视频网站上，唯美也好，耍酷也罢，最重要的是保持曝光率！



“水木年华”组合的博客，在这里很少能看到与音乐有关的话题，更像是坐在一起拉家常的亲切感觉

3. 参加各种媒体活动

积极参加比赛也是一种正面的宣传方法，而且并不一定是近几年被热炒的选秀节目，知名论坛中的投票、各大音乐网站上的评选都要尽可能积极参加。叫上亲朋好友让他们为你多投几票，在网上讨论有关你的话题——好的作品如果没人关注与挖掘，都会被时间埋没。P



能够杀进知名选秀节目，你的音乐作品一定不愁销路

余音绕梁
家庭网络中的音乐共享



■北京 墨汁做寿

前言： 互联网上的丰富音乐内容虽然让人流连忘返，却总感觉不够亲切，我们就像是在数据大海中探险，随时被涌来的大浪淹没，却不一定能找到最爱的瑰宝。大家是否觉着满页满屏的选择，不如总是回响在自己温暖小窝中的那些熟悉旋律更让人感动呢？如果您也是这样离不开音乐的宅家一组，不妨看一看我们下面介绍的装备，让家里也飘起一朵优美音乐的数据“云”吧。

PC变身音乐仓库

对大部分用户来说，“服务器”是个相当遥远的概念，其实主流服务器的硬件架构已经和PC没有什么区别了，完全可以看作是一台（或一组、一群）为超高的访问频率和流量的网络访问，以及大型数据的计算、存储进行了优化的高端PC。当用户数量很少的时候，家中的PC性能就完全能够提供相似的服务了。当然我们并不希望网络音乐服务只是存储和下载，能直接编辑“播放列表”和播放音乐文件才是真正的网络音乐服务，这就需要借助一些软硬件才能实现。

SONOS HiFi系统

SONOS HiFi系统是一种综合性的云音乐播放解决方案，它不仅能连接互联网上的音乐服务，而且也可直接读取本地音乐，通过WiFi或有线网络传输，提供HiFi标准的音响效果。SONOS还为用户提供了多种类型的音箱和桥接设备，例如PLAY:3较为小巧，仅支持WiFi无线网络，内部集成了2个中音扬声器、1个高音扬声器和1个低音炮，配有3个数字功放。而ZP90则是一款桥接

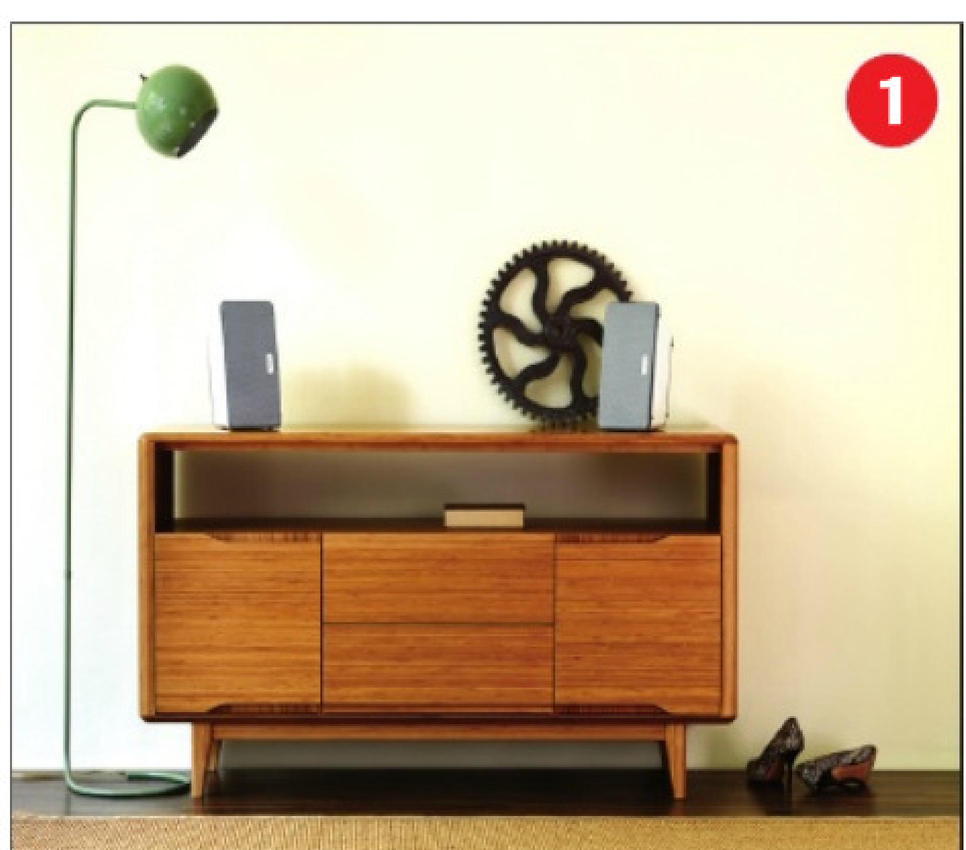






图1~3：借助家中无处不在的WiFi网络，PLAY:3可布置在很多原先难以想像的地点，比如浴室、厨房、后院等

设备（Bridge），可支持有线和无线网络，并提供了音频输出接口，用于将用户已有的音箱转变为网络音箱，保护高端影音用户的投资。

SONOS控制软件（Controller）有PC、Mac、iOS、Android等版本，可用在目前所有主流的智能设备中。用户可通过软件界面连接与SONOS签约的各大音乐网站、网络广播等。同时它也可直接读取这些智能设备，特别是PC中已有的音乐，编辑为播放列表。

SONOS产品的一大优势就是充分利用房屋中的网络布线或WiFi信号，灵活地布置为多房间、多组音箱，并通过控制软件进行统一管理。我们完全可以用控制软件同时在厨房放一些轻松的音乐，在书房播放交响乐，而在卧室用最低的音量播放催眠音乐，也可以在各个房间播放同一播放列表，保证我们在房间中移动时不间断地欣赏同一乐曲。









图4~5：小巧的ZP90可将普通有线音箱转成网络甚至是无线音箱
图6~7：功能强大的SONOS Controller控制软件可同时控制全家的多台（组）音响

媒体中心共享

其实在Windows 7操作系统中已经自带了将PC转换为媒体中心设备的功能，即DLNA（Digital Living Network Alliance，家庭娱乐网络）。这一功能不仅能让手机、平板电脑，甚至能让电视等智能设备直接访问播放PC存储的音视频内容，还可以将智能移动设备上的内容播放到PC大屏幕上。

对PC音乐共享来说，我们在PC端的设置相对简单，只需要连接无线网络时选择“家庭网络”，并开启家庭组和共享，将带有音频文件的文件夹设为共享，即可在大部分智能移动设备的文档管理软件中直接访问这些共享，将“媒体流”选项设置为允许后，还可直接播放PC共享中的内容。由于DLNA功能与WiFi兼容性出色，实现简单，且有英特尔、微软及数百家业界领导厂商的支持，目前主流PC、智能移动产品和无线网络设备均可实现，iOS设备则需要借助PlugPlayer等第三方播放软件来访问共享。

这一共享方式也可用于家庭的下载机、HTPC甚至网件路由器等设备提供的共享USB存储器，只要这些设备支持DLNA即可。



图8：网络类型要选择“家庭网络”
图9：网络共享设置与PC间共享基本一致
图10：在网络选项中启动媒体流
图11~12：在Android设备最常用的ES文件管理器中选择“共享”→“新建”→“搜索”，即可发现同一局域网中的PC
图13：打开PC，可以看到其中共享的文件夹
图14：在PC端设置iPad的PlugPlayer播放
图15~16：在iPad上打开PlugPlayer的PC共享

家庭音乐“服务器”

如果不想一直开着电脑，其实也有不少办法可以设置家庭音乐服务器，除了最常见的NAS等家庭网络存储/服务器外，还可以通过无线移动硬盘等方式进行音乐共享服务。其实对于家庭用户来说，设备的价格、安静性、易用性，甚至是外形都比性能重要得多，我们在选择时也尽量考虑这些问题，全部选择了性能足够，而价格在2500元以下（完全配备）的产品。

当然一些资金充裕、对应用要求较高，例如需要在互联网上进行多媒体分享的用户，也完全可以选购更强大的产品，例如刀片式服务器，但必须考虑到安装位置、噪声控制等问题。

无线硬盘的多媒体支持

如果只需要简单的多媒体内容服务，那么一种很小巧的无线存储设备——无线移动硬盘，就能提供不错的支持了。以我们评测过的希捷GoFlex Satellite为例，连接硬盘的WiFi信号后，打开智能移动设备端的希捷GoFlex Media软件，会发现所有的多媒体等文件已经被分门别类地归档，等待使用了。在802.11n的网络支持下，其速度完全可满足多个设备同时播放高清视频，音乐文件当然更不在话下，家中所有人同时连接在上面播放歌曲也没有问题。

类似的设备还有金士顿Wi-Drive无线移动硬盘等，它们大都提供了相应的智能移动设备App，可直接播放硬盘存储的各种多媒体文件。这些无线移动硬盘大都采用了自己发射独立WiFi信号的方式，有些在App中可设置为“桥接”方式连接家庭WiFi，让用户仍能使用互联网，有些则没有这一功能，需要连接互联网时必须重新切换网络，习惯了苹果产品单线程应用的用户在切换WiFi设置时都会感到有些麻烦，更不要说习惯于边听歌边上网等使用方式的PC、Android系统用户了。













图17： 希捷GoFlex Satellite

图18： 金士顿Wi-Drive无线移动硬盘

图19~20： GoFlex Satellite和Wi-Drive均可通过App直接点播内容

图21： 大部分无线移动硬盘采用自发射WiFi信号的方式，使用时必须切换WiFi网络

图22： 服务器性能虽强，但噪声很大，也需要更专业的管理能力

多能服务器NAS

随着硬件能力的提升，目前的家用NAS（Network Attached Storage，网络附加存储）服务器早已拥有了远超存储之外的能力，通用化的强大CPU，其实已经赋予了它不错的计算和任务处理能力，成为家中的多媒体服务器也就顺理成章了。

我们以曾经评测过的QNAP威联通NAS为例，其较新的产品配置2.0GHz处理器和512MB内存，处理能力强大，配合最新的Firmware，可支持多媒体中心和个人音乐站（Music Station）应用，后者就支持点播硬盘内的音乐文件。另外QNAP NAS的多媒体中心也支持DLNA，并可作为iTune服务器，在PC和Mac等设备之间共享多媒体文件，还有用于自创音乐分享的DJ Station等功能。

对家庭用户来说，我们推荐双硬盘位的NAS产品，价格多在1500～2000元之间（含双硬盘），这样可根据需要使用磁盘阵列RAID增强性能或安全性，也便于进行数据整理和容量升级，也可在购置之初选择只安装一块硬盘以节约资金，当容量吃紧时再酌情增加第二块硬盘。

需要注意的是，并非所有的NAS都提供了丰富的多媒体应用，例如价格低至500元左右的低端NAS（不含硬盘价格），不过它们绝大多数都拥有DLNA功能，大家可以参考前面的设置，让它们成为多媒体共享中心。













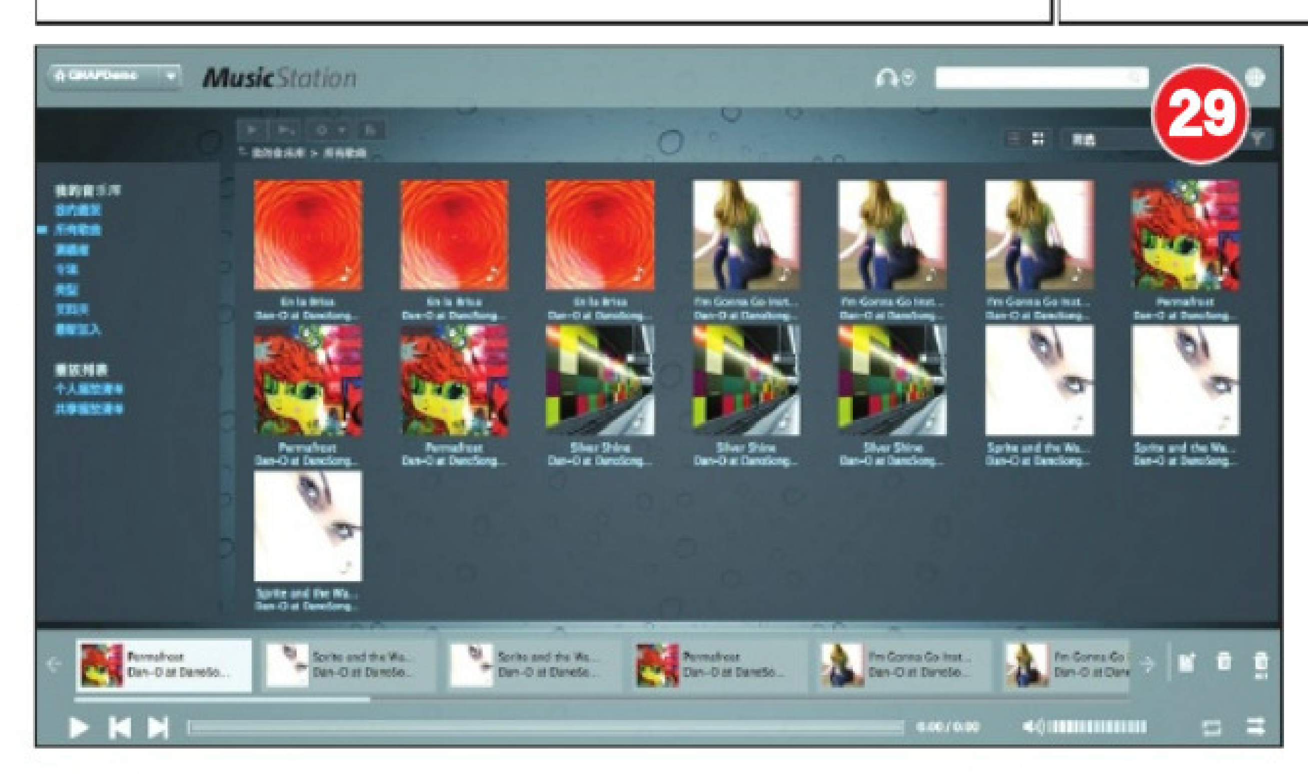


图23~24：威联通TS-219P Ⅱ体积较小，升级简单，而且多媒体应用能力强大

图25：BUFFALO LS-WXL/E是典型的SOHO双硬盘位NAS，功能相对简单，不过500元左右的价格（无硬盘）还是相当吸引人的

图26~27：著名的硬盘厂商西数（WD）和网络设备厂商网件（Netgear）也都有NAS产品，分别在硬盘和网络能力方面表现出色

图28：国产NAS代表联想N200体积小巧，但功能较为简单

图29：威联通NAS可直接点播硬盘上的音乐

好声音的数码设备

云音乐分享尽管自由多样，但在传播的最后一米，也就是播放时的要求与本地音乐没有什么区别，不过云音乐需要的播放设备已不再是传统的音箱，而是各种数码装备，或至少是无线化、易于部署的各种无线音箱。当然大部分欣赏云音乐的用户恐怕都不会考虑腰间别一台音箱的形象，哪怕这台音箱再酷再轻巧，更没有能力建设到处装满音箱的音乐之家，因此更希望手持或桌面上的设备能直接提供让人满意的播放效果。

OPPO Finder 5

早就在形象宣传中特别强调音乐能力的OPPO手机，最新推出的Finder 5也在音效方面表现不俗，支持杜比移动音效3.0技术。OPPO还获得了Dirac HD Sound技术授权，这一原先配置在一些高端汽车品牌中的技术可降低音频响应速度，使音频播放效果更清晰。Finder 5还配置了Dirac调制的耳机。

索尼ST25i

索尼的娱乐产品一直是其强项，拍照手机、音乐手机在索爱品牌时期就广受欢迎，ST25i就是一款继承了音乐手机传统的智能产品。这款手机更偏向女性用户设计，硬件配置并不突出，却小巧而华丽，可随屏幕显示变换的幻彩呼吸灯和可更换的炫彩底座，使其个性十足。ST25i还带有更加绚丽易用的音乐播放界面，可自定义的均衡器，提供了耳机和外放的“耳机环绕声”以及“xCLOUD”音效选择。

苹果iPod Touch 5

极致轻薄的新一代iPod Touch厚度只相当于手指的一半，重量则只相当于本期杂志的1/3，放到裤袋里的时候几乎感觉不到重量。不过精巧的腕带设计和时尚张扬的外形色彩，恐怕会让年轻用户根本不会考虑把它放在口袋里。这款产品本身就是定位于音乐播放等功能的娱乐数码产品，加上配置了最新的EarPods耳机，可提供舒适的佩戴体验和出色的听音效果。

iPod Touch 5性能更加强大，也更着重智能表现，加入了AirPlay功能，可与其他苹果产品进行多媒体分享。

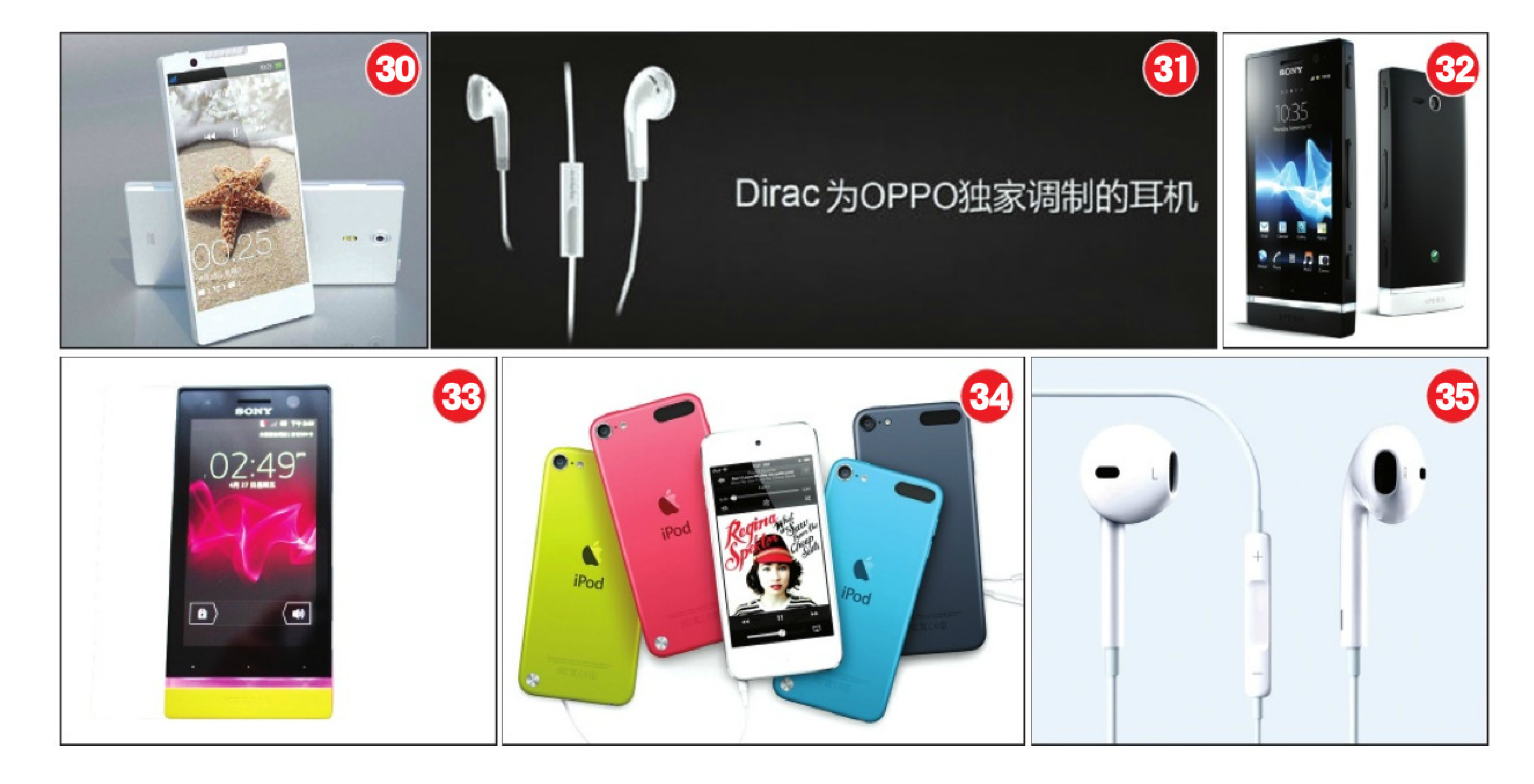


图30~31： OPPO Finder 5及其耳机
图32： 索尼ST25i采用3.5英寸屏幕，更加小巧
图33： ST25i绚丽的播放效果，注意屏幕下的光带颜色与屏幕显示一致，底座也更换为更炫的颜色
图34： iPod Touch 5轻薄而强大
图35： EarPods耳塞不规则的外观不仅美观，而且佩戴舒适牢固，腔体双开孔设计可提供很好的音效

iPad mini

iPad mini作为小屏幕版本的iPad，其实也是更强调娱乐能力的版本，因此在处理器、内存、屏幕分辨率等配置仅相当于iPad 2的同时，却加强了音效配置，成为首款支持立体声外放的iPad产品。当然它也可更方便地搭配为苹果产品设计的EarPods耳塞，获得出色的播放效果。

东芝Qosmio笔记本

尽管现在搭配JBL、Altec Lansing、魔声等品牌扬声器的笔记本相当多，但受到设计限制，它们不一定能真的能提供明显更好的音效。与很多厂商噱头式的音响配置相比，东芝笔记本在音效方面的设计和表现要好得多，例如其高端娱乐本Qosmio系列不仅搭载Harman/Kardon专业扬声器，还拥有杜比专业模拟环绕音效技术和新一代杜比音效系统（Dolby Advanced Audio），而且机身底部自带低音炮功能，它们的综合应用，加上更精心地为音效设计内部线路和配置，可营造出充满层次感的声场效果和震撼音效。

戴尔Alienware笔记本

戴尔Alienware系列作为游戏专用平台，在音效方面也相当下工夫，配置创新Creative SoundBlaster独立音效芯片，采用支持THX7.1环绕立体声的数字音效设计以及Klipsch扬声器。在实际音效表现上，Alienware笔记本给人的第一印象就是为了与激烈游戏配合的超大音量，与东芝Qosmio相比更适合重摇滚等震撼音乐。













图36： iPad mini更着重娱乐体验
图37~38： 东芝Qosmio X770
图39： 东芝Qosmio F750
图40： 戴尔Alienware M17X可提供震撼的音效
图41： 单纯的JBL商标，并不能保证出色的音效

追本穷源，蛇年购买笔记本电脑“十问”

■四川 宏安

古有“医学十问”作为临床问诊参考：一问寒热二问汗，三问头身四问便，五问饮食六问胸，七聋八渴俱当辨，九问旧病十问因。现在的笔记本电脑市场新机型、新配置、新功能层出不穷，很多用户或迷恋于靓丽的外形，或只看重CPU性能，或相信大内存，或追求最新影音等配置……但却不一定能买到最满意的产品。笔者就总结出近期购买笔记本电脑的“十问”，通过科学详尽的叩问，了解笔记本电脑的真正能力和自己内心的真正需求，买到适合自己的笔记本电脑。

入门级笔记本PK入门级台式机，谁的性价比更高?

从2012年市场出货量来看，笔记本电脑已成国内用户首选。但很多用户在购买电脑，特别是价格较低的入门级电脑时，仍在为选择笔记本还是台式机犯愁。对于价格和性能兼重的中低端用户，性价比是选择电脑时考虑的最主要因素。针对这一问题，笔者分别选取了一款入门级笔记本电脑和台式机进行对比。

品牌型号	清华同方锋锐C41笔记本电脑	清华同方精锐X2-B201台式电脑
处理器	炫龙Ⅱ双核N550	赛扬G540双核
内存	2GB	2GB
硬盘	320GB	500GB
显示屏	14英寸LED背光宽屏	18.5英寸宽屏显示器
显卡	主板集成HD4250	处理器集成核芯显卡
参考价格	1699元	2099元


清华同方锋锐C41笔记本电脑

盘点

从同品牌入门机型的对比可看出，入门级笔记本电脑不仅配置、性能和台式机接近，并且价格更低（特别声明：所有价格均采自京东商城、国美在线、亚马逊等网上商城，以“现货”价格为准，所列商品均支持快捷下单免费送货上门、货到付款，并带发票售后三包）。不仅清华同方存在这种现象，从联想、

宏碁、华硕、戴尔、惠普等同品牌机型对比情况来看，它们近似配置的入门级笔记本电脑在性价比上也远胜入门级台式机。在入门级的价格竞争、性价比竞争中，笔记本电脑已能做到一马当先。

因此对于想以最少的投入就拥有一台新电脑的工薪一族、学生用户，这类入门笔记本电脑都是既符合流行趋势，又能节约资金的最佳选择。

机型推荐

集显机型——清华同方锋锐V43A-N6402316（14英寸，炫龙Ⅱ双核N640、2GB、320GB、集显），参考价1688元；神舟优雅A420P-B8BD6（14英寸，B830、2GB、320GB、高清核芯显卡、DVD刻录机），参考价1799元；宏碁E1-531-B822G50Mnks（15.6英寸，B820、2GB、500GB、集显、DVD刻录机），参考价2199元等。

独显机型——海尔T6-A（14英寸，B815、2GB、320GB、1GB GT 520M独显），参考价1999元；清华同方锋锐K42F（14英寸，双核B830、2GB、320GB、DVD刻录机、HD 7450M 1GB独显），参考价1999元；惠普CQ43-421TX （14英寸，B815、2GB、320GB、DVD刻录机、HD 7450M 512MB独显），参考价2099元等。

性能特色

入门级笔记本一直以来都是国人关注的焦点，随着近几年笔记本处理器和GPU性能的不断提升，目前的入门级笔记本电脑整体性能已能和5年前的中端笔记本甚至台式机相媲美，新概念处理器平台、巧克力键盘等设计的引入让低端笔记本在外观方面也更时尚、轻薄。对初入职场的办公用户、以简单影音娱乐和常规应用为主并注重价格的家庭、学生等用户，以及已有中高端台式机作为游戏、高端应用平台，需要一台日常电脑的用户，入门级笔记本都是首选。这类机型中的集显机型已完全能满足日常办公、上网冲浪、高清视频播放、一般的页游/网游/3D游戏的需求。入门级独显机型在中等画质下应付《魔兽世界》《永恒之塔》《穿越火线》《英雄联盟》《DOTA》等流行的网络游戏都没问题。将《暗黑破坏神3》《极品飞车14》《生化危机5》《星际争霸2》《使命召唤7》的材质品质、物理特效调整为“低”、关闭阴影品质、反锯齿，并降低特效后，也勉强可玩。总之，这类机型虽然低价，但对于要求不是很苛刻的用户，已能全面满足日常办公、学习、娱乐的需求。



一些配备入门级独显的本本价格已降入2000元以内，可选性更高，台式机基本没有同档对手可选

主流笔记本PK主流台式机，谁更适合您?

2500～4000元是目前笔记本电脑和台式机消费的主流价位，在这个价位上买到的机型配置非常多样。那么，主流笔记本电脑和台式机性价比谁更好呢？

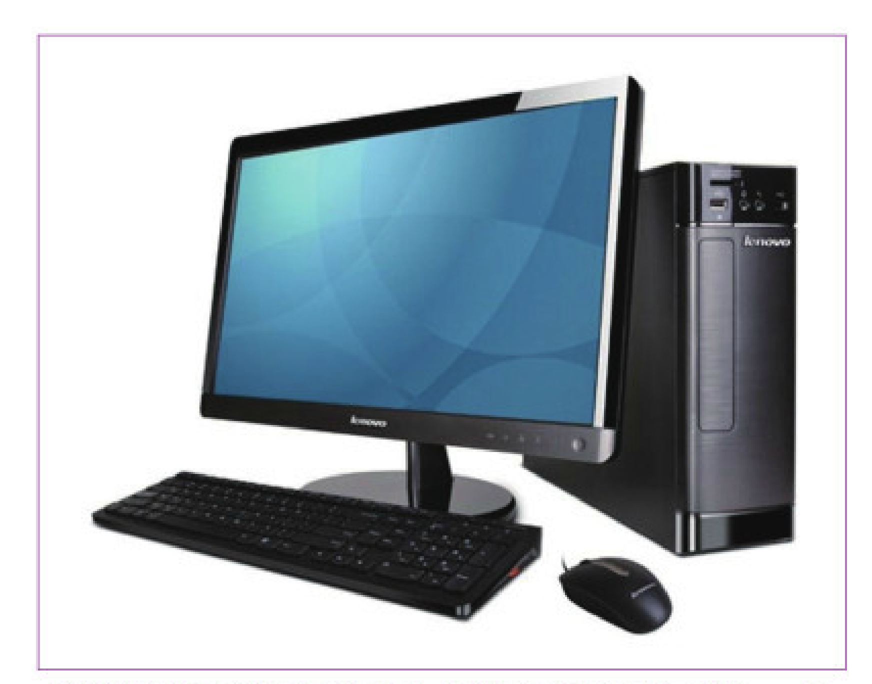
品牌型号	联想G470AL笔记本电脑	联想家悦s520台式电脑
处理器	酷睿双核i3-2370M	酷睿双核i3-2130
内存	2GB	2GB
硬盘	500GB	500GB
显示屏	14英寸LED背光宽屏	21.5英寸宽屏显示器
显卡	HD 7370M 1GB DDR3显卡	GeForce 605 1GB DDR3显卡
参考价格	2899元	3899元



联想G470AL笔记本电脑

盘点

从主流笔记本电脑和台式机的对比来看，主流笔记本电脑的性价比已全面超越主流台式机。从这两款机器的配置来看，两者的内存和硬盘容量一样，处理器皆为主流的酷睿双核i3，在显示器方面，两者各有特色，台式机拥有尺寸上的绝对优势，但笔记本电脑用户也可选择具备17英寸显示屏这样的大屏笔记本来弥补这方面的一些先天不足。在玩家最关注的显卡方面，NVIDIA GeForce 605显卡是上一代GeForce 510产品的600系列“马甲+缩水”产品，依旧采用40nm GF119核心，拥有48个CUDA核心，核心频率反而被降至523MHz，进一步降低了成本；AMD Radeon HD 7370M为AMD 7000系列显卡低端入门级产品的移动版，性能也较为有限，只能以低画质运行部分主流大型3D游戏。所以从整体性能上来看，两者的游戏性能半斤八两。此外值得一提的是，联想家悦s520台式电脑仅配置了DVD光驱，而联想G470AL笔记本电脑标配的则是更高端的DVDVD刻录机录光驱。总之，联想家悦系列电脑目前虽是联想在消费台式机市场的主力型号，机身设计小巧时尚，



笔记本在性能和价格上都全面胜过台式机，台式机正变得OUT

载搭21.5英寸高清大屏，娱乐影音视听感受较好，受到了不少消费者好评，但在性价比越来越高，且便携易用的笔记本电脑冲击下，面对差不多配置达千元的价差，它所代表的品牌台式机市场已难以回天。

机型推荐

神舟优雅A480N-i3D1（14英寸，i3-3110M、4GB、320GB、GT 630M 2GB+HD4000双显卡、DVD刻录机、金属拉丝），参考价2749元；富士通LH532（14英寸，i3-2370M、2GB、500GB、GT 620M 2GB+HD3000双显卡，DVD刻录机），参考价2799元；联想扬天B490A（14英寸，i3-2328M、2GB、500GB、GT 635M 1GB独显、DVD刻录机），参考价2899元；东芝C850-T03B（15.6英寸，i3-2350M、2GB、640GB、HD 7610M 1GB独显、Win7），参考价2999元；三星NP3445VC-S01CN（14英寸，A6-4400M、2GB、500GB、HD 7670 2GB独显、Win7），参考价2999元；宏碁E1-571G-33114G50Mnks（15.6英寸，i3-3110M、4GB、500GB、GT 620M 1GB独显），参考价2999元等。

性能特色

2013年，在2500～3000元的价位上，将有更多的一线品牌笔记本机型可供选择。这一价位的机型已能全面满足面子和性能的需求，可根据学习、SOHO、商务、游戏等不同需求找到适合的笔记本。不论是全高清视频还是3D游戏、多任务应用还是多媒体制作，配置Intel第三代智能酷睿处理器和AMD最新APU的笔记本，在中端独显（或内置独显核心）的配合下，已能提供媲美3千元级别台式机的速度，是追求性价比用户的最佳选择。相比入门级机型，这一价位机型的GPU（集显和独显）性能更强劲，在应付流行游戏、照片以及视频应用程序时不再那么捉襟见肘，更加游刃有余。



现在2千多元就能买到采用中端独显的本本，这让品牌台式机情何以堪



惠普G4-2120TX笔记本电脑

主流笔记本PK兼容机，你选谁?

我们已经看到在中低端市场上，品牌机的沦落不可避免，那么在差不多配置的情况下，一向以价格更低取胜的兼容机能否为台式机挽回一些颜面呢？

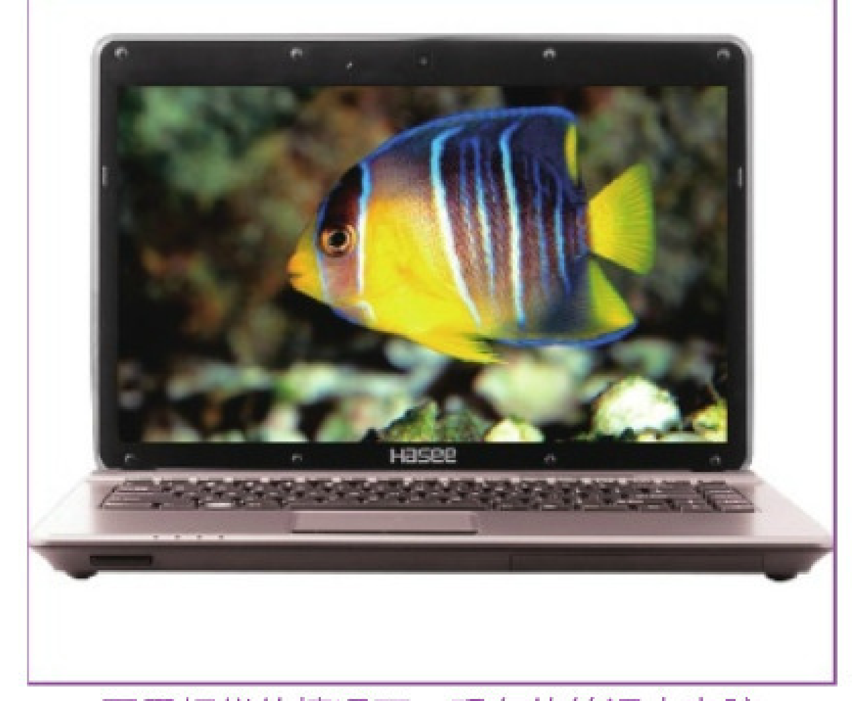
品牌型号	惠普G4-2120TX笔记本电脑	兼容机
处理器	酷睿双核i3-3110M	酷睿双核i3-3220（盒装799元）+华硕P8H61-M LE主板（459元）
内存	4GB	4GB（139元）
硬盘	500GB	500GB（350元）
显示屏	15.6英寸LED背光宽屏 AOC E950SW	18.5英寸（599元）
显卡	HD 7670M 1GB显卡	影驰GT 630虎将1GB显卡（449元）
参考价格	2999元	约3400元



兼容机每样配件花钱都不多，例如这套小音箱，但七拼八凑价格就呼呼直上

盘点

除了以上配置外，兼容机要想和笔记本电脑比拼，还需要以下配件——外观稍好一点的机箱加长城270W电源，大约330元；DVD刻录机录机120元；罗技MK200多媒体套装89元；漫步者R10U 2.0声道多媒体音箱65元；普通摄像头带麦25元等。一台配置和独显笔记本配置差不多，外设还算拿得出手的独显兼容机，价格在3400元左右。整体来看，主流中端独显笔记本电脑的性价比明显强于兼容机。更不用说购买兼容机更容易被不良商家当作肥羊以次充好狠宰一刀，这让兼容机的市场处境也越来越艰辛，卖场内兼容机的商家也在不断减少，无论是品牌机还是兼容机，市场萎缩的命运都难以逆转。



配置相似的情况下，现在的笔记本电脑比兼容机还便宜

机型推荐

宏碁E1-471G-33114G50Mnks（14英寸，i3-3110M、4GB、500GB、

GT 630M 1GB独显），参考价3299元；惠普G6-2145TX（15.6英寸，i3-3110M、2GB、500GB、HD 7670M 2GB独显），参考价3488元；Gateway NV52L07c （15.6英寸，A6-4400M、4GB、500GB、HD 7670M 1GB独显），参考价3499元；惠普G4-2136TX （14英寸，i5-3210M、4GB、500GB、HD 7670M 1GB独显），参考价3599元；戴尔M521RR-1816X（15英寸，四核A8-4500M、4GB、500GB、DVD刻录机、HD 7650M 1GB独显），参考价3999元等。



现在2千多元就能买到采用中端独显的本本，这让品牌台式机情何以堪

性能特色

3000～4000元的笔记本电脑配置和性能不断提升，让其适用面越来越广、出货量越来越大，带来的直接好处就是性价比越来越高。以GT 630M和HD 7670M为代表的中端移动独显，已能在中等画质特效下流畅运行《使命召唤8》，或在中等画质和低特效下运行《战地3》《孤岛危机2》这类显卡杀手级游戏。这让主流笔记本电脑在与台式机乃至兼容机的竞争中变得越来越强势，针对轻薄便携用户、时尚用户、游戏达人、全能商务用户的各种适用面的中端笔记本电脑正全面取代台式机成为主流用户的性价比首选，新手和菜鸟也可以告别鱼龙混杂的兼容机市场。

	GT-610M	GT-520M
CUDA处理器数量	48核心	48核心
处理器频率	最高900MHz	1480MHz
纹理填充速率	7.2 billion/sec	5.9 billion/sec
显存界面	DDR3	GDDR3
显存界面宽度	64位	64位
显存位宽 (GB/SEC)	最高14.4	12.8
特性支持	open GL 4.1 DX11、CUDA、PhysX、Optimus HDMI 1.4	DX11、CUDA、PhysX、Optimus

GT 520M/610M这类显卡规格很低，在2千元左右的低端配置中尚有用武之地，在2500元以上的配置中则彻底变成绣花枕头

2013年还值得为“入门级独显本”多花钱吗？

为了获得更好性能，很多用户在选购笔记本电脑时都会首选配置独立显卡的笔记本电脑，很多厂商也以此为卖点推出了许多独显本。但有些用户在花费了比集显（集成显卡）本更多的钱后，却发现所购的独显本在3D游戏等应用中并没有为自己带来更好的体验。这是怎么回事呢？

目前市场上的“入门级独显”正在沦为鸡肋产品，以当前最“著名”的入门级独显GeForce GT 520M、610M，Radeon HD 7450M、HD 7470M及它们衍生的降频阉割版本为代表。笔者常看见很多品牌这样的宣传词：“这款产品配备了第三代Intel智能酷睿处理器和610M独立显卡，3D性能强劲”。610M真的很强吗？NVIDIA GeForce 610M（有的厂商将其称为GT 610M）是一款入门级笔记本显卡，由GT 520 MX重命名而来，与GT 520M和GT 520MX基于相同的GF119核心，只有48个CUDA核心，8个纹理单元，64bit显存位宽，实际3D性能相当低，甚至不如新一代主流CPU中集成的显示单元。

从Intel和AMD的最新处理器所集成的显卡测试情况来看，以HD Graphics 4000和HD 7660G为代表的集成显卡，在1366×768分辨率和中等画质条件下，基本能流畅运行常见的3D游戏，甚至可以在低特效下满足部分最新大型3D游戏的需要，其实际表现并不输于入门级独显。因此配置这类独显其实是白白地占据位置，增加重量，虽然有个别游戏可以表现得比集显更好，但总体看来仍然得不偿失。

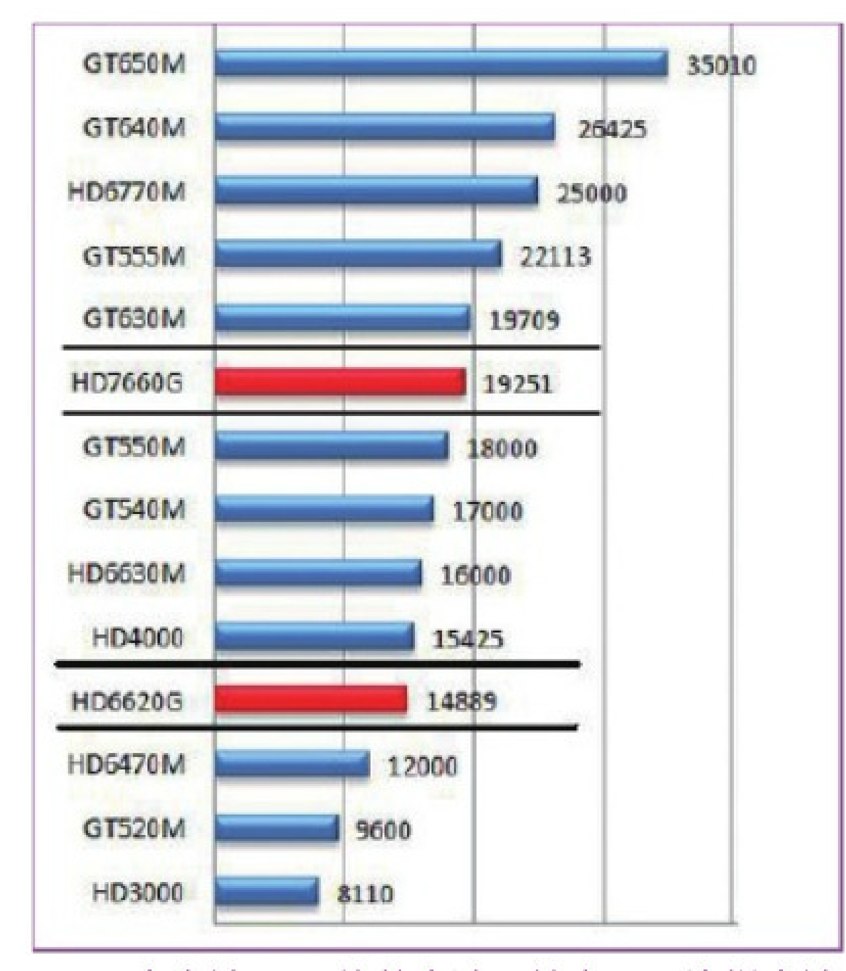


	联想ThinkPad E430（3254AG4）	14英寸 1366x768	双显卡（独立+集成）NVIDIA GeForce GT 610M + Intel GMA HD 4000	500GB 5400转	2GB DDR3 1600MHz	￥5400 301商家在售
	联想ThinkPad E430（3254BC7）	14英寸 1366x768	双显卡（独立+集成）NVIDIA GeForce GT 635M + Intel GMA HD 4000	1TB 5400转	4GB DDR3 1600MHz	￥5750 147商家在售
	联想ThinkPad E430（3254A64）	14英寸 1366x768	双显卡（独立+集成）NVIDIA GeForce GT 610M + Intel GMA HD 4000	750GB 5400转	4GB DDR3 1600MHz	￥5500 330商家在售
	联想ThinkPad E430（3254BE1）	14英寸 1366x768	独立显卡 NVIDIA GeForce GT 610M	320GB 5400转	2GB DDR3 1600MHz	￥4350 160商家在售
	联想ThinkPad E430（3254AA2）	14英寸 1366x768	双显卡（独立+集成）NVIDIA GeForce GT 610M + Intel GMA HD 4000	500GB 5400转	4GB DDR3 1600MHz	￥5500 330商家在售
	联想ThinkPad E430（3254BA8）	14英寸 1366x768	双显卡（独立+集成）NVIDIA GeForce GT 630M + Intel GMA HD 4000	1TB 5400转	4GB DDR3 1600MHz	￥6100 209商家在售

满目尽是圈钱配置

盘点

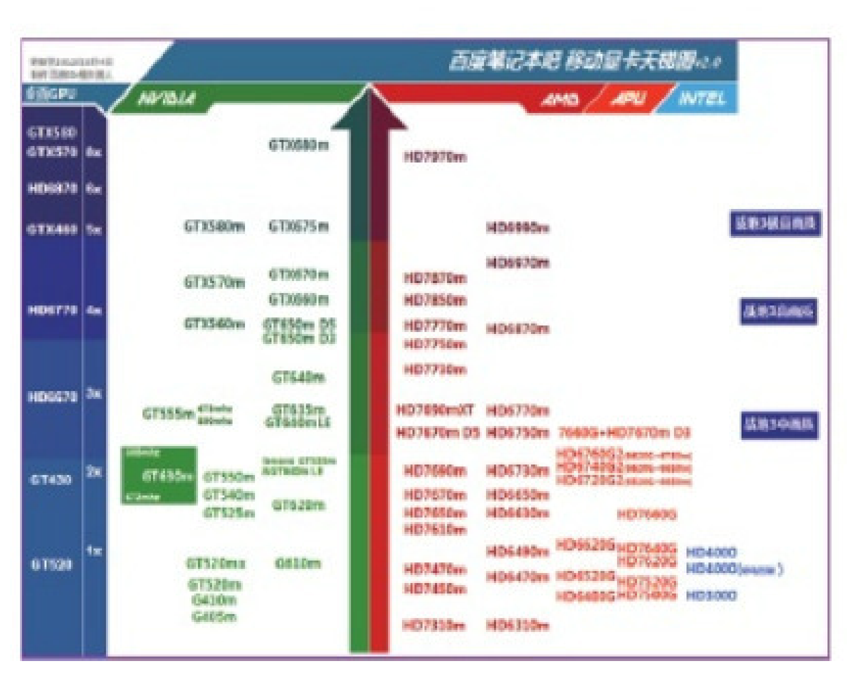
目前不少主流笔记本选择GeForce 610M和Intel最新处理器做搭配，显然是不合适的，搭配这类独显并不能给笔记本带来更好的3D或游戏效果。对于普通用户，目前价格低廉的集显本已完全能满足需求。对于游戏玩家来说，在购买笔记本时应牢记，以GT 620M、GT 630M（老一代的GT 525M、GT 540M、GT 550M、GT 555M/GT 640LE）、HD 7650M、HD 7670M为代表的独显才是真正的刚刚“入门”，才是真正“入门级”独立显卡，它们的性能比集成显卡明显更高，也能够在中等画质低特效下应付大多数3D游戏的需求。这类笔记本电脑产品3千元内即可买到（见上文推荐）。而对于高端玩家来说，要想在笔记本上更好的运行大型3D游戏，GT 640M、GT 650M和HD 7730M、HD 7750M及以上级别的独显是基本需求，相应笔记本电脑的价格也并非高不可攀，5千元左右就能买到。



AMD中高端APU的整合独显核心已可比拼中端独显，可在中等画质下为笔记本电脑提供较强的3D游戏性能

机型推荐

神舟精盾K580S-i7D0（15.6英寸，i7-3630QM、8GB、500GB、GT 650M 2GB+HD4000双显卡、DVD刻录机），参考价4499元；三星NP-Q470-JS0ECN （14英寸，i3-3110M、4GB、500GB、GT 650M 2GB独显、Win8、蓝牙4.0），参考价4899元；华硕N46EI321VZ-SL（14英寸，i5-3210M、4GB、750GB、GT 650M 2GB+HD4000双显卡），参考价5889元；戴尔Ins15TR-1528（15英寸，i5-3210M、4GB、750GB、HD 7730M 2GB独显），参考价5999元；惠普DV6-7045TX（15.6英寸，i7-3632QM、4GB、750GB、GT 650M 2GB独显、Win7），参考价6599元；微星GX60 1AC-003CN （15.6英寸，A10-4600、8GB、750GB、HD 7970M 2GB独显、Win7），参考价7970元等。



百度笔记本吧移动显卡天梯图值得选购时参考

性能特色

无论是对于购买Intel还是AMD最新平台笔记本的用户，碰到“标配”了以NVIDIA GT 520M、610M，AMD HD 7450M、HD 7470M为代表甚至更低型号的独显，而价格又比集显机型高出几百甚至上千元的话，那还是毫不客气地说NO吧，不值得为这类“坑爹”入门级独显多花钱。对游戏玩家、3D绘图或多媒体性能的追求者、不缺钱的用户，我们的推荐机型才更适合你。性能和价格兼顾的读者可以考虑神舟精盾K580S和三星Q470，GT 650M和酷睿i7的引入，让这类机型已能轻松应对《战地3》在内的绝大多数大型3D游戏，让你不再纠结于开不开特效，开多少特效或能不能双开WOW、双开1080P视频的问题。而对于顶级游戏玩家，微星GX60 1AC-003CN这样的产品应是梦中情人，它采用的HD 7970M显卡核心代号Tahiti XT，28nm制程，支持DirectX 11.1，在市场上的直接竞争对手是NVIDIA Geforce GTX 580M和GTX 680M，性能也介于这两者之间，已具备和桌面版GTX 570比拼的性能，能横扫目前所有的3D游戏乃至未来三五年推出的游戏，常见游戏和全高清视频同时多开也能承受。



标配中端以上显卡的机型可轻松玩转主流3D游戏

我的主流配置为啥这么卡?

配置和性能是主流用户在购买笔记本电脑时最关注的因素，是不是购买了高配置的笔记本电脑就一定能获得更好性能呢？答案是不一定。近几年来，笔者已遇到多起主流配置、高配置低性能的案例，例如一款配置为i3-2310M+GT 525M和一款配置为i5-2410M+GT 550M的笔记本电脑都出现卡顿现象，不仅运行《魔兽世界》这类3D游戏时只有几帧/秒的速度，有时就算打开一个网页也会顿几秒。在清理出风口风道的积尘后，情况有些好转，但较长时间运行游戏后这种情况又会出现。手摸出风口滚烫，检查CPU状态，100%满载，处理器已被自动降频……它们的性能还不如早期本本或低配置产品。

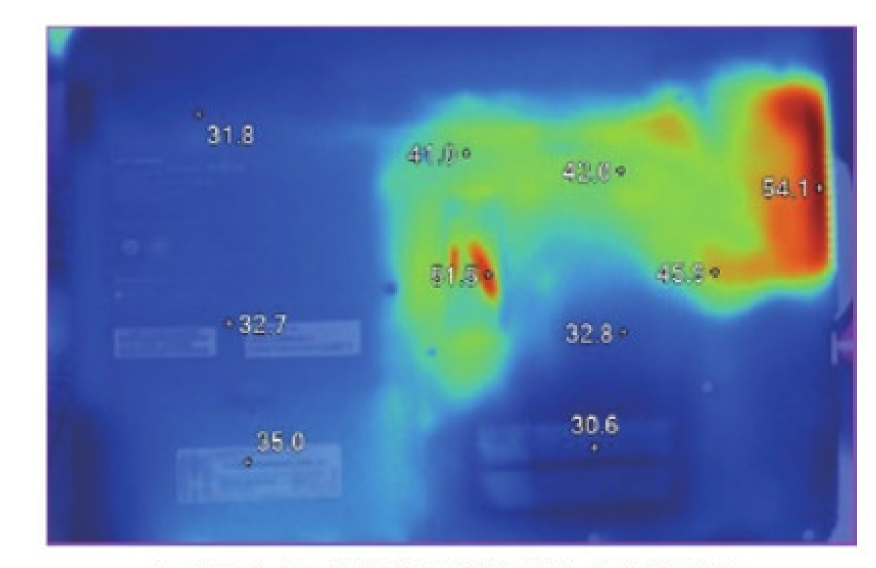




轻薄和散热是个矛盾体，从实际使用情况来看，主流笔记本的散热一般比过度强调轻薄或过度注重成本的笔记本做得好

这就是散热不良造成的问题，所以在购买游戏笔记本电脑时，应重点检查散热状况，如其散热设计不良，就算再好的配置也无法发挥作用，一票否决——特别是冬天购买笔记本时更应注意此项检查，以免冬天运行正常的本本到了夏天就性能直降，游戏速度一塌糊涂。

我们可以在购机时或包退包换期内，用Everest、Prime 95、Furmark、OCCT、LinX、IntelBurning Test等烤机软件以及常玩的大型3D游戏对机器进行拷机测试。Everest是著名的硬件信息检测软件，打开Everest后，依次打开“工具→系统稳定性测试”，点击“start”，软件便会满载CPU开始测试，在测试中，如果温度过高出现系统卡死、蓝屏等状况，则很可能是该机散热设计不良，这种机器在三伏天或高强度的使用情况下，就会出现散热不良，引发系统变慢，甚至死机蓝屏问题。



用红外热成像仪观测到的机体温度

盘点

对于游戏玩家和高端用户来说，CPU、显卡性能是关注的焦点，但如果在选购笔记本电脑时对其散热状况不做全面测试，很可能空有高配置而无法获得高性能。温控做得好的笔记本电脑不仅会为CPU、GPU、芯片组等重要部位配备齐备的热管和散热片，同时还会配置长寿且性能较好的无级变速温控风扇，合理设计铜管路径，缩短热源到达出风口的距离，减少铜管弯折提高散热效率，热量能高速高效地发散出去，同时有降低散热风扇的噪声。

机型推荐

联想Z480AF（14英寸，i3-3110M、2GB、500GB、GT 635M 1GB独显），参考价3699元；三星NP355V5C-S03CN （15.6英寸，A6-4400M、2GB、500GB、HD 7670M 2GB独显、Win7），参考价3799元；索尼SVE15126CCP（15.5英寸，i5-3210M、4GB、500GB、HD 7650M 2GB独显，DVD刻录机），参考价3969元；华硕N56XI321VM-SL（15.6英寸，i5-3210M、4GB、500GB、GT 630M 2GB独显、Win7）参考价5799元等。

性能特色

对SOHO用户和办公用户、商业用户来说，我们推荐的机型都能较好地满足需求，不仅性能出色，而且散热性能良好。大尺寸的笔记本拥有更大的内部空间，可安装更庞大的散热器，不仅能更好地保障机器顺利运行，也不会显得过于沉重（15.6英寸的三星NP355V5C-S03CN净重2.5kg，索尼SVE15126CCP净重2.7kg）。



16GB笔记本内存的价格已经相当诱人



固态硬盘多采用笔记本硬盘尺寸，升级非常简单

你需要16GB内存和TB级硬盘吗?

单根8GB笔记本内存现在已进入普及期，价格也不贵，200多元就可以买到，为此一些朋友将新购笔记本的内存都添加到了16GB，认为内存越大越好。其实无论从日常办公、影音欣赏，还是大型3D游戏、图形处理、多媒体视频处理的需求来看，16GB内存都还用不上，一般笔记本电脑配备2～4GB内存就足够，8GB内存已堪称奢华和超前，16GB内存更适合高端台式机或服务器系统，用于一些特殊的专业场合，而安装在常见的笔记本上，除了能在日常谈论中多些吹嘘的资本外，肯定是“大材小用”。

其实将升级到16GB内存的钱投入其他功能的强化上，或许能让使用更愉悦，例如投资固态硬盘SSD就可以解决笔记本在硬盘端的长期速度瓶颈，明显提升整体速度和使用感受。

盘点

在商家的忽悠下，很多用户现在购机存在两个误区：一是内存越大越好，16GB内存乃至32GB内存（个别台式机）的配置层出不穷；一是硬盘够用就好，500GB甚至更低容量的硬盘配置在中高端机型中不鲜见。造成这种误区的首因还在于厂家和商家以自己的利益为准，以日立笔记本硬盘为例，1TB的产品报价499元，500GB报价330元，320GB报价299元，1TB产品当属2013年配置的主流，320GB和500GB的产品属于淘汰产品之列，但安装后者不仅带给商家的利润更高，而且不优先处理掉，很可能就再也卖不出去。随着全高清视频的普及和大型游戏容量的暴涨，500GB硬盘真的不够用。在内存上超前享受，不如采购大容量硬盘或固态硬盘。

机型推荐

联想M490A（14英寸，i5-3210M、4GB、1TB、GT 630M 2GB独显、指纹、DVD刻录机），参考价3799元；戴尔Inspiron 14zR-1418S（14英寸，i3-3217U、4GB、500GB+32GB SSD、HD 7570M 1GB独显），参考价4399元；华硕N55XI245SL-SL（15.6英寸，i5-2450M、4GB、1TB、GT 635M 2GB独显），参考价5199元等。

性能特色

一直以来，笔记本硬盘都是影响笔记本性能全面发挥的瓶颈，固态硬盘相比普通机械笔记本硬盘，拥有启动快、读延迟极小、写入速度极快、无噪声、发热量低、抗冲击、耐振动等优点。对于追求性能的读者，应选择配备SSD硬盘的产品，或为产品加上一块SSD硬盘作为系统盘使用，都能让整机的响应性能立竿见影地获得提升。虽然目前的SSD硬盘容量还较小，但作为系统盘完全够用。有条件的用户（例如笔记本支持双硬盘或光驱可更换为硬盘位）还可在配置SSD硬盘后，安装大容量高转速硬盘解决存储空间的问题。

你会“熟视无睹”吗?

在购买笔记本电脑时，很多用户都更关注CPU、显卡和内存的配备状况，而对显示屏除了暗点坏点的检测外，一般“熟视无睹”，很少认真关注。其实笔记本显示屏的选购也相当有门道。目前笔记本电脑液晶屏主要可分为镜面屏（硬屏）和雾面屏（软屏）两大类，雾面屏的优点主要是显示柔和，不反光，长时间使用眼睛不会很累，所以雾面屏多见于商务机。而镜面屏是将雾面屏的表面抛光打磨之后成型，它的优点是亮度对比度更高、色彩更绚烂，更适合游戏影音应用。

以戴尔的镜面屏为例，它在屏幕表面镀了一层膜，使其反射率提升，同时由于采用更好的面板，因而具有更好的色彩表现和可视角度。但由于镜面屏的表面反射率提升，很容易对外部光进行镜面反射（反光），再加上液晶屏的出射光没有经过屏幕表面的漫反射就直接照射到人的眼中，时间久了很容易造成人的视觉疲劳。

很多朋友在购买笔记本电脑后发现屏幕的可视角度不佳，特别是上下可视角度，稍微不正对准双眼，就会出现失色、偏色现象，而这种问题是不包换的，但会给使用带来不便。所以在选择笔记本电脑时，除了关注和测试灰阶还原、亮度控制及颜色自然过渡能力、色彩均匀度和饱和度外，一定要从上、下、左、右四个方向来实际观看，考察屏幕的可视角度。

盘点

熟视无睹的本意是“静听不闻雷霆之声，熟视不睹泰山之形”，形容看惯了就像没看见一样。在购买笔记本时忽略最长时间观看的显示屏是这样的情况，其实选择一款显示效果更好的笔记本电脑，会让未来的使用更加舒适，反之亦然。同样只关注屏幕性能，却忽略了应用环境，未能选择适合自己的屏幕类型和考察可视角度，就是又一次的“熟视无睹”了。

机型推荐

Gateway NE71B02c（17.3英寸，E-450、2GB、500GB、集显、DVD刻录机），参考价2499元；宏碁V3-771-33112G50Makk，（17.3英寸，i3-3110M、2GB、500GB、核芯显卡），参考价3599元；技嘉Q1742F（17英寸，i7-3630QM、4GB、500GB、GT 640M 2GB独显、DVD刻录机），参考价5999元；戴尔Ins17TR-3728（17英寸，i7-3630QM、8GB、1TB、DVD刻录机、GT 650M 2GB独显、Win8），参考价7899元；华硕N76YI361VZ-SL（17.3英寸，i7-3610QM、8GB、7200转750GB、GT 650M 2GB独显、Win8），参考价8499元等。

性能特色

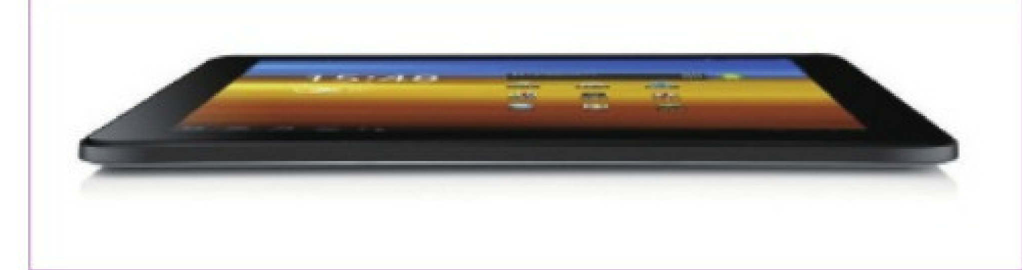
让眼睛更舒适是用户对笔记本屏幕的要求，大尺寸高分辨率显示屏，无论是文本、高清影音、3D游戏方面均可以提供更好的视觉效果，让用户感受到更出色的画质。Gateway NE71B02c和宏碁V3-771-33112G50Makk这两款机型更适合于家庭用户、高清用户和办公用户选用，可同时打开多个窗口实现高效率办公，送给家里的老年人使用也是绝佳选择。大屏幕笔记本一般搭配高质感的全尺寸键盘，提供独立的数字键区，打字的感觉更好，使用起来舒适方便，长时间上网打字也不会累，对于打字员、撰稿人等也是较好的选择。而像技嘉Q1742F、戴





镜面屏显示效果更艳丽，雾面显示屏防反光的表现更好





可视角度大的屏幕可在160度以上的角度观看，色彩仍不失真

尔Ins17TR-3728、华硕N76YI361VZ-SL这类机型则是游戏玩家、高性能需求的中高端商务、专业用户的最爱。

超极本的吸引力在哪里?

超极本（Ultrabook）是Intel公司为与苹果超轻薄的MacBook Air和平板电脑竞争，维持现有Wintel体系，而提出的新一代笔记本电脑概念，旨在为用户提供低能耗、高效率的移动生活体验。超极本具备三大鲜明的特征：

1.极致纤薄，超乎想象。超极本将强劲性能融于极致便携之中，只有足够轻薄，才能称得上是超极本。Intel对此有明确的指标，14英寸及以上的超极本厚度应小于21mm，14英寸以内的超极本的厚度应小于18mm。

2.采用Intel酷睿系列处理器。首批Ultrabook采用基于Sandy Bridge的第二代智能酷睿处理器，在2012年中全面过渡到基于Ivy Bridge，即第三代智能酷睿处理器，并将在2013年采用更新一代的Inte处理器。

3.使用SSD固态硬盘或混合硬盘（SSD硬盘+机械硬盘）。SSD的使用让超极本启动和开启文件速度“迅如闪电”，并可以超低功耗保存系统状态，进入可高速唤醒的深度休眠状态，这些能力都明显地提升了使用感受。

凡是不具备这三大特征中的任一项的笔记本电脑都不能称之为超极本，最多只能叫“准超极本”或“轻薄本”。

Intel对超极本寄予了厚望，在被称为“超极本元年”的2012年，各大笔记本厂商也都推出了各自品牌的超极本，但从2012年的市场表现来看，“超级难卖”的超极本并没有达到Intel和厂商们的预期，最终销售成绩与Intel预想的“2012年，超极本的市场份额将达到消费类笔记本电脑40%的目标”天壤之别，造成这种窘境的原因很多：

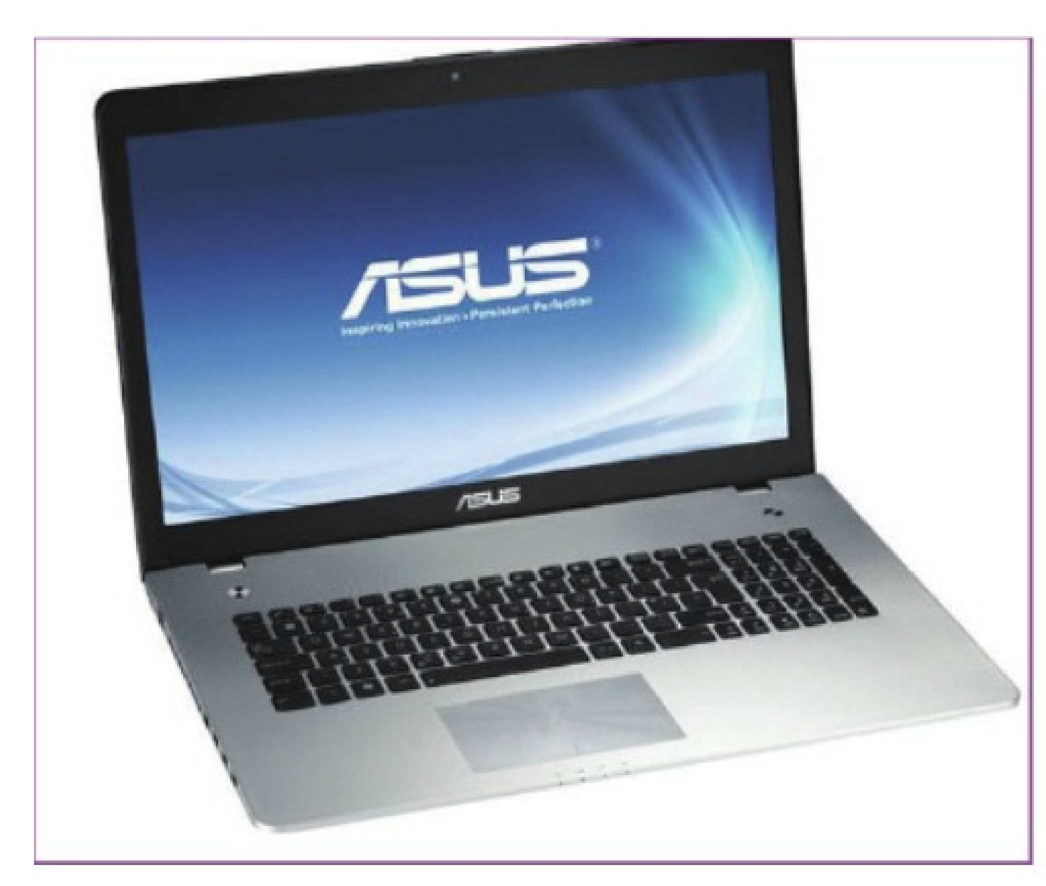
1.价高和寡。先期上市的超极本价格多在5千元以上，这与现在笔记本电脑消费的主流价位相去较远。

2.市场较小且已被占领。无论是上网本还是智能手机、平板电脑，轻薄已成趋势，作为MacBook Air的模仿者和后来者，在初期与Air的分别不是很明显，就必须面对已被Air占领了已久的、相对较小的市场。

3.消费者尚未能从上网本低性能的阴影中走出来。首批超极本使用的处理器的核芯显卡3D性能明显偏弱，成为超极本的最大性能瓶颈。

经过一年多年的努力，超极本已经在价格、设计、性能方面有了明显改进。入门级产品逐步向3千元靠拢，以神舟飞天UN43D1、清华同方锋锐S40F、惠普Pavilion14-B042TU、联想U310-ITH为代表的超极本已将价格降至3XXX元，超极本的价格障碍正在消除。在性能上，特别是用户普遍关注的3D性能上，如今的超极本普遍采用第三代智能酷睿处理器，更先进的3D晶体管技术和22纳米制程工艺，使其融合的核芯显卡性能显著提升，无论高清影像处理还是3D游戏都更加轻松，游戏性能已接近610M和HD 7470M独显，游戏能力大都稍高于入门级集显笔记本。

另外，还有一些大屏幕超极本干脆内置中端独显，让超极本也能拥有运行大型3D游戏的性能。其实对目前的个人应用来说，即使是超极本中使用的超低功耗处理器性能也已足够甚至过剩，提升3D性能是笔记本电脑性能发展的主流方向之一，加上双显卡切换技术日渐成熟，采用中



大屏幕的笔记本对特殊需求用户有吸引力，但对可视角度的要求更高


超极本在外形上已足以比拼MBA



轻薄也会带来键程较短等问题，如何在轻薄的同时改善这类问题成为厂商需直面的问题

端独显的超极本机型不玩游戏时切换为使用核芯显卡，也可获得不错的续航时间。

盘点

目前的集显超极本性能已明显超越3年前的主流笔记本电脑，独显超极本的出世更让它获得与主流影音游戏本抗衡的实力。当然，在选择时仍要注意，配置入门级独显的超极本机型仍属画蛇添足之选，没有多少实用价值，而中端独显的机型则要注意散热问题，同时也会在一定程度上影响便携性。

机型推荐

神舟飞天UN43D1（14英寸，i3-3217U、4GB、64GB SSD+500GB、GT 645M 2GB独显+HD4000双显卡、Win8），参考价3599元；华硕S46E3217CM-SL（14英寸，i3-3217U、4GB、24GB SSD+500GB、GT 635M 2GB独显、Win7），参考价4499元；惠普Envy4-1004TX（14英寸，i3-2367M、4GB、500GB+32GB SSD、HD 7670M 2GB独显），参考价4499元；宏碁M3-581G-52464G52Mnkk（15.6英寸，i5-2467M、4GB、20GB SSD+500GB、GT 640M 1GB独显、Win7），参考价4899元等。

性能特色

毫无疑问，超极本将成为笔记本用户的最有力争夺者。这类产品普遍有着精美的外形，能同时处理多项任务、满足多媒体影音需求的CPU和GPU，既保证了计算机的长效续航，又减少了发热量，高端大屏幕型号甚至在超薄的身材中集成了中端显卡，甚至是双硬盘和光驱，可充分满足用户工作和娱乐双重需求。例如Acer Aspire M3系列超极本，完全符合超极本的外观设计标准，厚度仅20.7毫米，另外机身重量也仅仅只有2.3公斤，15.6英寸的身体仅有一般14英寸笔记本的重量，面对《战地3》也毫无压力，值得追求时尚的影音娱乐用户和游戏用户关注。

看我七十二变，你需要Win8变形触控超极本吗?

2012年超极本的市场表现让Intel很不满意，不过随着Windows 8的上市，在2012年Intel不断向用户推销展示其第三代超极本设计标准——一种能够变形、具备触控功能的超极本。这些预装Windows 8系统，能当Pad用，也能是PC的触控超极本，将为超极本市场带来全新的能量。

毫无疑问，Windows 8将成为超极本兴盛的最强助推剂，Windows 8作为具有革命性变化的操作系统，旨在让人们的日常电脑操作更加简单和快捷，提供高效的工作环境。而在Intel的超极本计划当中，第二阶段的演进方向便包括触摸屏和超越想像的形态创新，以融合笔记本电脑和平板电脑的功能，正好可以与Windows 8完美配合。

变形触控超极本在2013年成为超极本的主力部队已是大势所趋，在针对使用习惯和目标产品的调查中，大多数消费者都选择了触控方式和触控变形本。触控界面为用户带来更自然、直观、人性化的人机交互能力，滑盖式、翻转式、折叠式，甚至可插拔屏幕等的变形方式则模糊了与平板的形态差异。

以华硕Taichi（双屏太极本）为例。它采用正反两面全高清1080P屏幕，打开上盖，太极本是一款采用全高清1080P IPS屏幕、Intel处理器，以及背光键盘的超极本；合上上盖，太极本变身为一款采用超轻



神舟超极本率先开始冲击3000元大关



独显超极本的出现，让轻薄与性能能完美融合



超极本不断降价必然会冲击传统笔记本市场，厂商自家产品互相竞争，让人很纠结



不是冤家不聚头，与超极本抢市场的AMD Ultrathin（超薄本）

薄、锥形机身设计且搭配全高清多点触控屏幕的平板电脑，两种方式都可享受Windows 8带来的触控体验。

太极本还能以独特的镜像或双屏幕模式分享信息，可在两个屏幕上呈现出相同或不同图像，后者甚至可以对两个屏幕分别操作，因此非常适合于演示、简报等工作，例如在一个外屏演示幻灯片的同时，汇报人可在一个屏幕上看到注解，与此同时听众与汇报人都可操作屏幕，分别用于了解更多内容或记录反馈信息。其内外屏都采用IPS技术，图像效果出色，且可视角度宽广，在分享内容时无需担心对方所处的位置。

盘点

外形更酷、功能更人性化、不断走向成熟的变形触控超极本必将受到用户更多关注。现在主要影响这些产品销售业绩的因素仍将是价格。如果价格合适，相信很少有用户能抵挡变形触控超极本的魅力。

机型推荐

联想IdeaPad Yoga（13.3英寸，i5-3317U、4GB、128GB固态硬盘、HD4000集显、Win8），参考价6999元；ThinkPad S230U-3QC（12.5英寸，i5-3317U、4GB、500GB+24GB SSD、HD4000集显、Win8），参考价6999元；三星XE700T1C-A01CN（11.6英寸，i5-3317U、4GB、64GB SSD、核芯显卡，Win8），参考价7999元；戴尔XPS12R-1508（12.5英寸，i5-3317U、4GB、128GB固态硬盘、Win8、触控翻转屏），参考价10999元；华硕TAICHI（11.6英寸，i5-3317U、4GB、256GB固态硬盘、双面高分屏、Win8），参考价10999元等。

性能特色

变形触控超极本让工作和娱乐同样精彩，让大家能在享受平板应用的同时，还能轻松处理内容创建等商务工作，在2013年变形触控超极本将为用户提供更广阔的应用空间，将成为传统8～12英寸小本、上网本、商务用平板的接棒者。

操控和音效等易忽略的配置对使用有怎样的影响?

笔记本电脑虽然不太可能用上好手感的机械键盘，但质量同样重要，谁都不想玩游戏最紧张时一键按错，或为了打字更顺畅而外接键盘。性能优异的键盘和指点装置会让用户使用非常舒心。例如微星GX60笔记本电脑特别加大了Ctrl与Alt按键，就减少了用户按错按键的几率，还有一些笔记本电脑的键盘配有背光，在光线不好的环境下非常实用，夜晚使用更加轻松。

对经常在户外使用的用户，应选择配备大面积整片式触控板或指点杆的产品，可在膝上使用时更稳定准确的点击，支持多指触控、手势操作的触控板在日常使用时还能提高不少效率。

从目前的状况来看，近半数笔记本电脑的音响效果都不尽如人意，而且在声音嘈杂的电脑卖场或只见其形不闻其声的网店里，挑出一款音质出众的本本不是一件容易的事。让很多用户不得不放弃了这方面的追求。

其实我们可以从笔记本的配置中对其音响能力做出一些推测，仅配备名牌扬声器的产品并不能完全相信，好音质需要内置音效芯片、扬声器、环绕声技术等多种因素的综合。例如华硕的“美声大师”音效



超极本正成为“变形金刚”



华硕Taichi双屏太极本



所谓的“帐篷模式”



当价格又成为变形本的大问题，变形触控超极本在2013年能让超极本告别赔本赚吆喝的现状吗?

产品，这是获得B&O ICEPower音效系统级别认证的一套完整音效解决方案，采用内置专业解码器带来清透声音，大容积扬声器音盆带来更宽广的音域，音量部分比一般产品提升80分贝，具备震撼的音效和更丰富的低音音域。而东芝QOSMIO X500系列采用国际专业音箱品牌哈曼卡顿harman/kardon的大口径扬声器，结合杜比专业模拟环绕音效技术，可提供出色的声音效果。

还有其他需要关注的吗？当然有，有时候我们必须根据自己的实际应用，对产品能力进行细致考察。例如对上网聊天的用户来说，就应选择具备阵列麦克风和高品质摄像头的产品。阵列麦克风可智能捕捉声源，有效降低环境声音的干扰，效果远胜于常见的内置麦克风，高品质摄像头则可在光线不足的室内清晰捕捉影像。

另外喜欢数码产品的用户希望带有USB关机充电功能；喜欢看大片的用户一定希望带有HDMI甚至DisplayPort视频输出接口；狂热的无线用户则不能缺少蓝牙的支持……。

盘点

最适合自己的笔记本常常好在不为外人所知的细节，我们在购买笔记本时一定要将自己的需求进行全面考虑。

机型推荐

无（需要根据自己的特殊要求和应用需求自行考察产品）

性能特色

能满足用户比较特殊的细节要求



当机器处于休眠模式或关闭状态时，这一USB接口仍可向外接USB设备提供稳定而持续的充电



喜欢随时聊天的朋友或许需要她——阵列麦克风

后记

相信在看过本文之后，大家对购买笔记本已经有了更深入的了解。其实无论你是聊天狂、游戏达人，还是学生、SOHO一族、商务精英，也无论你正年少或步入老年，目前的笔记本电脑都有能充分满足你需求的产品，不过要选择自己的“The One”，一定要全面地考虑和对比，千万不要盲目跟风或听信广告宣传。



键盘背光功能非常实用



好声音让人沉醉



拨开迷雾，找一款各方面都不错的本本其实也不难



全高25厘米左右的桌面式特斯拉线圈，可发射长约50厘米的电弧……注意，这可不是什么独一无二的个人实验室玩具，开发出此物的麻省理工大学技术宅们正在考虑集资量产DIY套件呢。

■北京 坏香橙



新年礼物推荐

当大家翻开手上这期杂志的时候，春节已经近在咫尺。那么，今年你又给自己准备了什么新年礼物呢？

倘若你依然打不定主意，OK，来看看本期《网罗天下》设计的推荐列表吧。

Ferrite，Geek一族的桌面新宠



多么简洁的造型



用磁铁可以透过罐体轻松地控制磁流体的形状



加装外围框架之后，工业化的气息立刻就显得触手可及

“鲜花？庸俗！巧克力？无聊！美酒？百无一用！”

“精装书？谢谢——但我已经在Amazon Kindle上购买了全套原文版，这套徒有其表的删节引进版还是留给你自己消化吧。”

瞧，给Geek一族赠送礼物的结果往往就是如此令人尴尬。对于这些向来对尖端技术产物保持高度敏感的动手派书呆子而言，大多数能够在沃尔玛和7-11便利店打折货架上找到的礼物都没法满足他们的胃口。当然，我们还有士力架这种百用百灵的备选方案，但你真的相信送上满满一大盒“标准干粮”（不少Geek都拿这玩意当饭吃）能让他们露出“天哪，真是意外惊喜”的微笑吗？

所以说，要想真正迎合Geek的心意选到合适的礼物，最合理的方法就是和他们一样追赶技术发展潮流的前沿。不过，我们大可不必去订阅那些充满晦涩术语的科技博客，一个更靠谱的途径就是去Kickstarter一类的众筹网站搜刮新鲜玩意——出现在那里的示例原型可不仅仅是停留在设计师脑海中的空想概念喔。

来自美国的工业设计师David Markus为我们设计出了一款“Geek专用”的桌面玩具——Ferrite。简单来说，这玩意就是一根两头封闭的玻璃管子，内部则被一小股液态铁磁性颗粒和大量悬浮液填充得满满当当，没有留下任何气泡存在的余地。至于这玩意的玩法，随便拿块磁铁靠近管壁一试便知：瞧，那些深黑色的铁磁性颗粒在磁场的作用下恣意妄为地舒展变化着外形，所有的流体形变都可以被我们手中的磁铁所控制，多么奇异的画面！

也许会有朋友表示这种“不插电”的桌面摆设看起来有够无聊，但请不要轻视Geek的奇思妙想与动手能力——首先，能够产生磁场的设备可不仅仅是固体磁铁而已，各种形状的线圈完全可以产生相同的效果，可控程度更是完全不在一个量级上。其次，Ferrite光滑的表面与规整的外形使得设计加装附属设备的操作变得更加容易，对于那些擅长把自己的卧室改建成实验室的Geek来说，这根没有任何多余装饰的玻璃管子可以很轻松地成为众多电磁实验装置上的一个新零件，至于他们究竟能搞出什么花样，那就不是我等凡人能够想象的啦。

目前，Ferrite已经在Kickstarter上顺利完成了筹资进入了量产阶段，最低售价在100美元左右。顺带一提，这款商品不能向美国以外的区域直接寄送，有兴趣的朋友不妨试试海外代购。

相关链接：

http://www.kickstarter.com/projects/dmarkus/ferrite-interactive-liquid-sculpture

Super Mario Belt，任天堂爱好者的上品配饰


接近400美元的售价实在是让人咋舌，不过腰带扣和皮带的质感确实无可挑剔


仔细看，皮带上的图案可都是雕花喔

在刚刚过去的2012年中，Sony的发展可谓诸事不顺——发生于2011年中旬的PSN信息泄露事件直到2012年年初都未能散去阴影；曾经被寄予厚望的新掌机PSV经过一整年的发展之后依然见不到任何起色，其销量甚至一度落后于自己的先辈PSP；至于2012年年底遭遇的信用评级下降事件更是为这家日本3C企业的前途降下了一场寒霜。相比之下，牌子更老的任天堂尽管在去年也经历了诸多坎坷与波折，但至少在“保住本钱”方面的表现要比同行更好一些——其他且不论，销量可观的3DS掌机至今都没有遭到破解呢。

好了，暂不提这些游戏厂商剪不断理还乱的纠纷，让我们把目光重新聚焦在“新年礼物”这个主题上：不久前，来自加拿大蒙特利尔的手工艺制造者Julia推出了一款足以让绝大多数任天堂玩家心跳加速的产品：《超级马里奥兄弟》主题真皮腰带！通过旁边的插图我们便不难看出，这款腰带不仅拥有金属材质的马里奥造型皮带扣，同时在皮带带身上还附有极为精致的初代《超级马里奥兄弟》关卡元素——值得留意的是，这些细致入微的装饰并非丙烯颜料涂鸦，而是货真价实的雕花图案。根据Julia的介绍，最初设计并制作这种腰带仅仅是为了给自己的兄长——一位马里奥的忠实Fans——提供一件礼物而已，但当第一条腰带的照片出现在reddit（国外著名综合主题论坛）上之后，大受欢迎的反馈立刻让她看到了这件作品的价值，随后正式进入了商业化发行的阶段。不过尽管如此，由于这款皮带的全部制作环节都由手工完成，因此价格相当唬人——单条售价为395美元，这其中还不包括运输费用。不过，高昂的制作成本也使得定制服务变成了标准配置，想要收藏一条独一无二的马里奥主题腰带吗？这次尝试大概不会让你失望。

相关链接：

http://www.etsy.com/listing/118925925/super-mario-belt-or-other-video-game

Chupa Chups Case，戒烟一族的玲珑小礼


即便是作为单纯的挂饰，效果也相当令人满意


谁说粗犷的糙爷们格调与甜蜜无缘？


除了珍宝珠以外，曼妥思爱好者也能找到符合自己口味的款式喔

戈壁！风沙！仙人掌！

烈马！牛仔！万宝路！

请不要在意上面这两句的对仗与押韵问题。之所以我会选用这种八股模式堆叠字句，目的就是要将万宝路这个香烟品牌的形象用最简单的词汇概括出来。

必须承认，从品牌宣传效果的角度来看，万宝路那个经典的“徘徊在戈壁上的牛仔互相敬烟”广告片绝对是个教科书级别的成功范例：一款女士香烟要投入多少宣传才能改变自己的品牌定位？万宝路用精心设计的“牛仔”主题广告给出了我们最直接的答案——当然，那句“男人风流，只因浪漫（Man Always Remember Love Because Of Romance Only，每个单词的首字母放在一起即组成Marlboro）”的经典诠释也产生了不少功效，不过那毕竟是传言带来的效果，程度上比起视频画面自然要逊色不少。不过，吸烟毕竟是种有害健康的嗜好，其他且不论，当年拍摄万宝路广告的牛仔形象代言者们最终身患癌症撒手人寰可不是特例，20世纪70年代甚至还出现过专门讲述相关事件的纪录片。所以说，为了自己未来的健康，这种有害习惯还是尽早戒除比较好，不是吗？

众所周知，戒烟的方法千千万万，知名度最高的莫过于“零食代替法”——不过，相信会有不少朋友表示“大男人吃棒棒糖不符合身份情调”，没关系，今天推荐的Chupa Chups Case便可以在某种程度上消除这种常规观念的影响。如图所示，这种小巧玲珑的腰带挂件材质糅合了红木、皮革与金属铆钉3种纯爷们味道的元素，质感比起Buck119猎刀的皮鞘也丝毫不逊色。至于它的功能，打开铆钉搭扣便能看到，位于中央部分的球型空腔正好可以纳一支珍宝珠（Chupa Chups）棒棒糖——没错，这就是属于健康人生的“成年Style”。

值得一提的是，Chupa Chups Case并不是什么个人艺术家心血来潮拿出的概念之作，它是由日本设计品牌LIFE出品正式发售的商品，定价为3990日元（约合280元人民币）。另外，除了珍宝珠主题的零食收纳器之外，LIFE还推出了多款质感相同分类为“Design Wood Case”的近似产品，无论你钟爱的是M&M巧克力豆、曼妥思薄荷糖还是明治巧克力片都可以找到合适自己的选择。

相关链接：

http://www.notcot.com/archives/2012/12/life-wood-chupa-chups-case.php

foto.sosho，喧宾夺主的iPhone外挂



香槟金+象牙白，多么标准的暴发户配色……


附带实体键盘，满足手感觉的需求

在本篇新年好礼推荐列表的最后，让我们用一件技术含量较高的电子产品划上句点：尽管iPhone 5上市已经过去了一段时间，但广受赞誉的iPhone 4依然顽强地占据着属于自己的市场地盘。有鉴于此，针对这种经典机型设计的附件周边自然不在少数，独立品牌“i.am +”旗下的“foto.sosho”便是其中一例。与市面上常见的外挂组件相比，“foto.sosho”最明显的特点就是“功能极其强大，几近喧宾夺主”——作为一款背挂式iPhone 4摄影套件，“foto.sosho”除了拥有独立的感光元件、可替换镜头组、闪光灯、一整套滤镜以及修图专用的App之外，拉开它的外壳我们甚至能够发现一张完整的实体键盘，不仅如此，这款产品的使用者还可以到制作商的官方网站上注册账号分享图片。从硬件到软件再到社交网络的服务一次性全部包办，这就是充满喧宾夺主色彩的“foto.sosho”，一件实用价值颇为耐人寻味的iPhone 4周边——倘若你和我一样对它的市场定位抱有质疑，那么下面的信息可能会给我们带来些许提示：“i.am +”的老板真名叫做William Adams，此人还有一个琅琅上口的艺名Will.I.Am，以及一个颇具知名度的演艺圈身份——黑眼豆豆合唱团（Black Eyed Peas）的带头人物。显而易见，就像Lady gaga利用自己的影响力推出了个人社交网站“Little Monsters”一样，“foto.sosho”最直接的推广动力就是Will.I.Am作为音乐制作人的个人声望。不管怎么说，倘若你对这位嘻哈音乐老将青睐有加并且预算充足的话，花上299欧元（约合2400元人民币）来支持一下也未尝不可。

相关链接：

http://www.petapixel.com/2012/11/28/will-i-am-launches-his-new-iphone-camera-attachment-called-the-foto-sosho/



当然，比较低调的款式设计也是存在的

游戏推荐

冰冻像素大检索（Frozen Pixel Hunt）

自从“游戏推荐”这个子栏目回归“网罗天下”以来，几乎每一期内容都离不开“铺垫”与“介绍”这个环节，不过今天的情况有点不一样：

冰冻像素大检索（Frozen Pixel Hunt）。没错，这就是本期的推荐游戏，欢迎大家前来体验。

之所以要向诸位推荐这部看似毫无趣味性的作品，理由很简单：尽管在游戏的系统和操作方面找不出任何值得挖掘的亮点，但画面场景的设计完全可以挽回所有的失分——的确，我相信绝大多数朋友都可以在这幅像素角色大杂烩的屏贴画中找到某些似曾相识的身影，但你究竟可以认出多少位角色呢？每位角色的全名与出处又有多少印象呢？要知道，这部游戏的制作者在整张画面中塞入了将近200名来自不同游戏、电影、动画与漫画作品的角色，你是否有足够的信心按照给出的名字把他们逐一辨识出来呢？试过便知。

操作方式：根据画面上方目标栏中显示的名称和作品出处，仔细搜索整幅画面找出相应的角色并点击。


我相信肯定会有不少朋友对这种像素风格的画面怦然心动，顺带一提，这仅仅是游戏全景十分之一不到的部分

游戏链接：

http://www.arcadestreet.com/frozen-pixel-hunt.htm



蛇年春节就要到了，攒机市场似乎又要迎来一拨DIY热潮，大家终于有时间闲下来仔细了解和挑选一下称心如意的配件。很多年以前，笔者跟随家人穿梭于各大电子卖场，自己动手组装电脑。然而自从移动互联网兴起以后，折腾PC硬件的心思似乎淡了许多，回到家里甚至都没有了开机的欲望，而是举着平板或者手机在被窝里上网。在这个时间被严重碎片化的网络时代，每天都在上演着信息大爆炸、热点迅速转移、各种新科技辈出……能够沉淀下来的事物少之又少，人们的情绪也很难平静下来了。

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo



临时安装字体——FontLoader

□大小：4kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：https://bitbucket.org/cryptw/fontloader/downloads/

一般情况下，当用户下载了合法的授权字体之后（个人使用网络上免费的未授权字体一般不会追究责任，但如果用于出版、设计等行业就很可能受到法律制裁），双击该文件就会自动完成安装操作。可是很多时候只有安装后真正使用时才发现并不满意，于是又要进入“Font”文件夹进行卸载，十分麻烦。

“FontLoader”提供给了一个临时安装字体的解决办法，只需将字体文件拖动到该程序图标上执行，即可快速安装方便之后预览（支持一次拖动多个字体），不满意的话关闭弹出的对话框字体就会被卸载，非常方便。

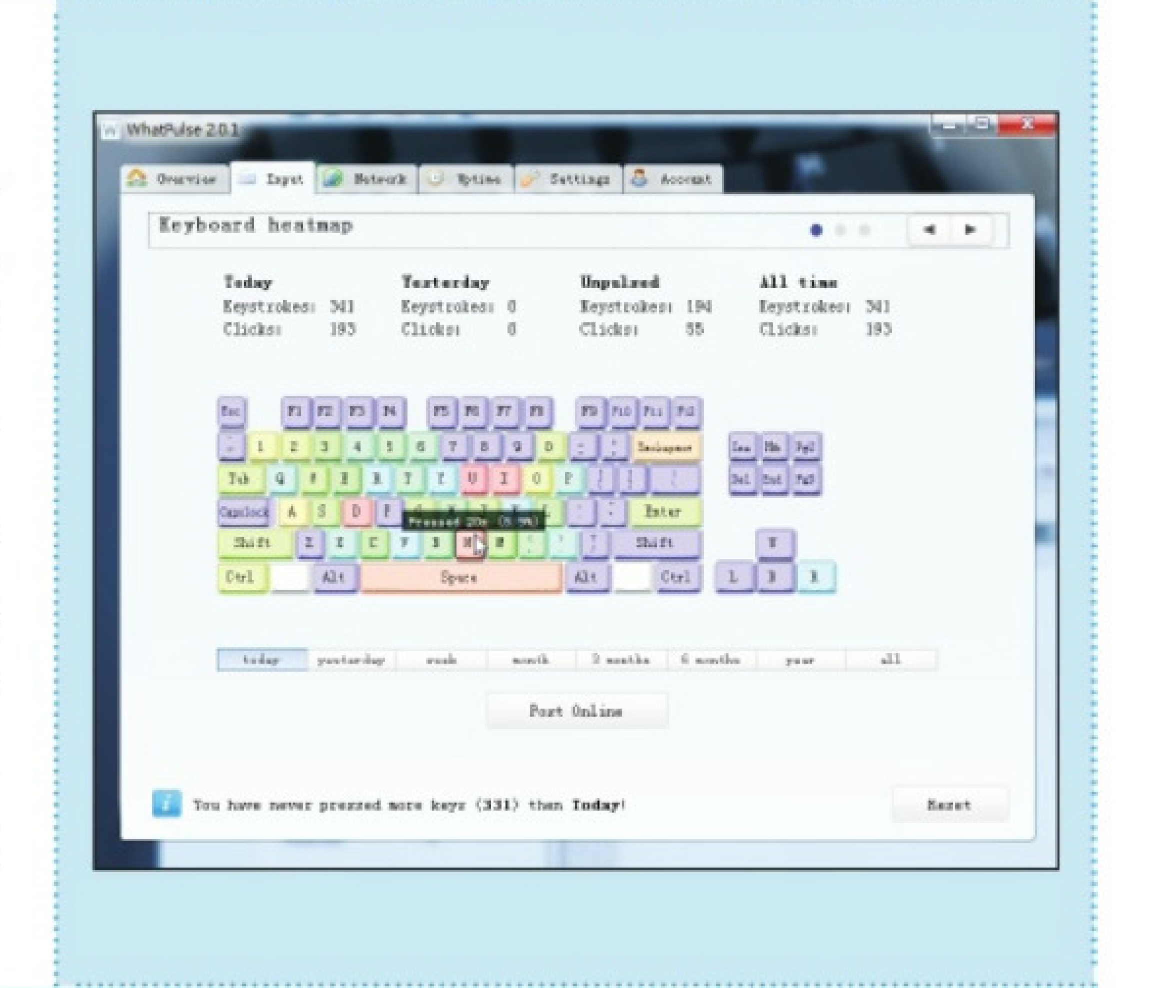
鼠标键盘敲击统计——WhatPulse

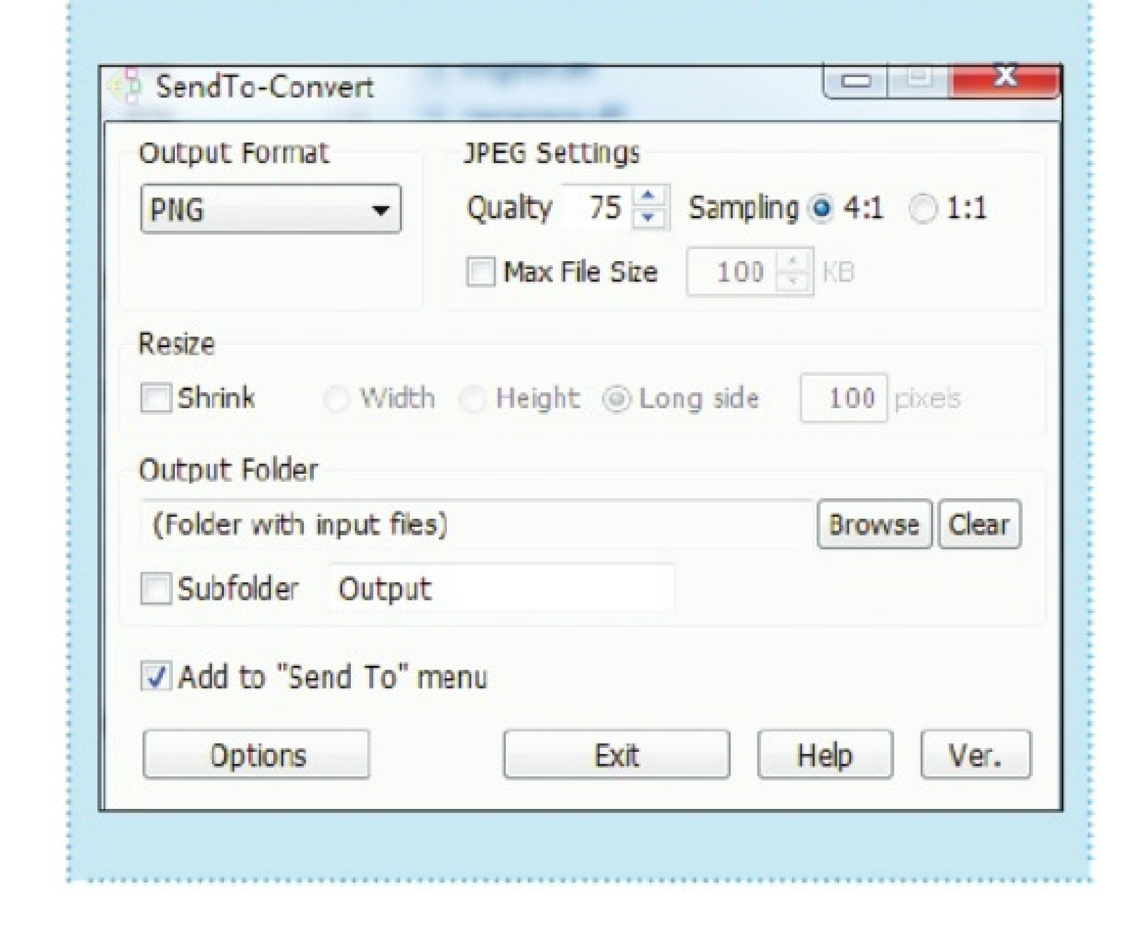
□大小：12.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://whatpulse.org/

看到上面的标题一定就猜到了这是一款很“蛋疼”的软件，如果你也像笔者一样想知道键盘的敲击次数、鼠标点击次数和其移动距离的话，“WhatPulse”就是很好的选择。

运行后进入“Overview”主界面就可以看到这台电脑的基本统计信息，包括操作系统版本、键盘/鼠标点击数、网络流量统计、内存使用状况和启动时间等。在“Input”标签中可以很直观地看到不同时间段的键盘点击情况，软件用不同颜色按使用频率进行了标注，将鼠标悬停在上面即可看到统计数据。如果你的“成绩”足够优秀，还可以点击“Post Online”将花花绿绿的截图发布到网络上炫耀。





快速压缩转换图片——SendTo-Convert

□大小：229kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.vieas.com/en/software/stcon.html

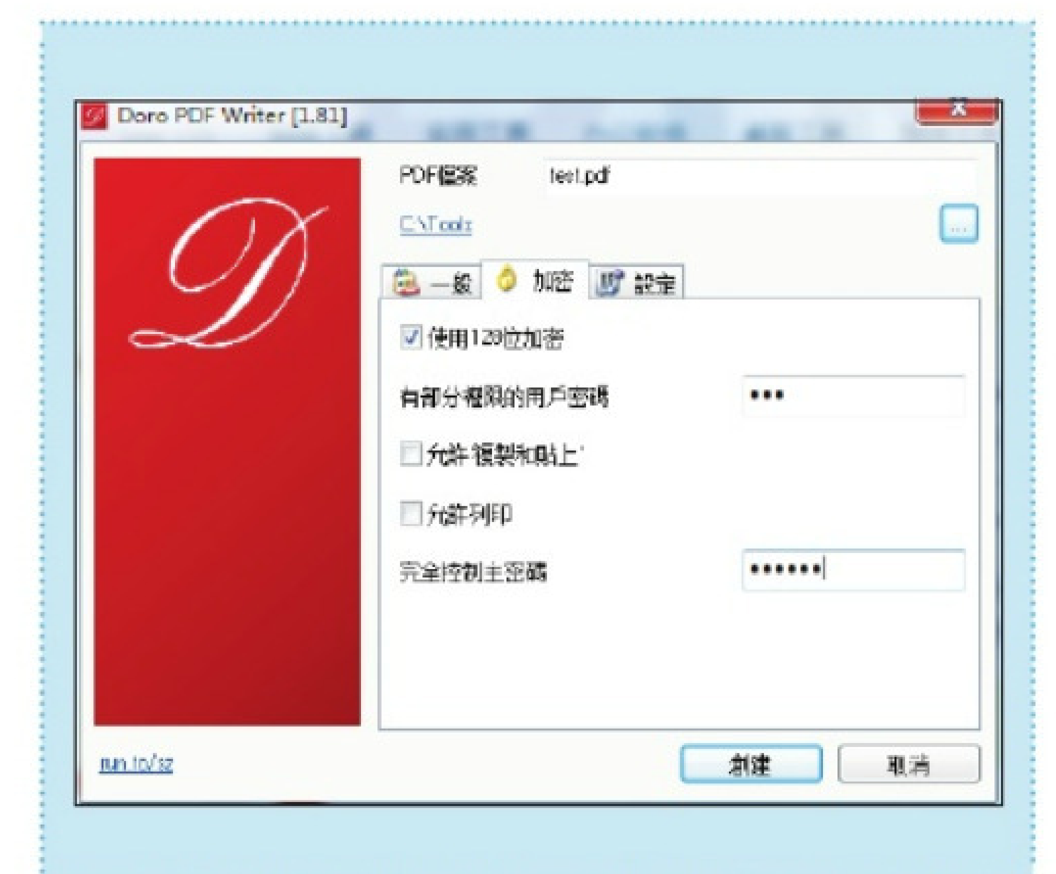
如今智能手机动辄就有800万甚至上千万像素的摄像头，拍出的照片大小更是以MB计算，与好友分享或备份到电脑上都会带来很多不便。“SendTo-Convert”可以帮助你快速对照片进行格式转换、质量压缩和大小调整，分享前用它进行一键快速处理，简单又容易。

SendTo-Convert支持常见的BMP、PNG、JPG和GIF等格式，可自定义JPEG图片质量以及最大宽度/高度。全部参数设置好之后，勾选“Add to 'Send To' menu”选项并退出程序，以后每次需要调整图片就可以直接用右键菜单快速处理。

创建受保护的PDF文档——Doro PDF Writer

□**大小：**9.1MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://thesz.diecru.eu/content/doro.php



PDF格式之所以能够称为行业文档标准，与其一致的阅读体验和严格的版权控制体系密不可分。“Doro PDF Writer”是一款虚拟PDF打印软件，可以将电子文档转换为不可编辑的PDF格式，此外还提供了较为出色的版权保护功能。

该软件使用128位加密技术并支持两组不同权限的密码，分别可为使用者提供部分权限以及完全控制权限。当用户输入密钥获得部分权限后，程序会根据创建者的设置允许阅读者复制/粘贴文字以及打印文档内容。不过遗憾的是，再严格的控制也无法阻止别人通过截图分享你的文档。

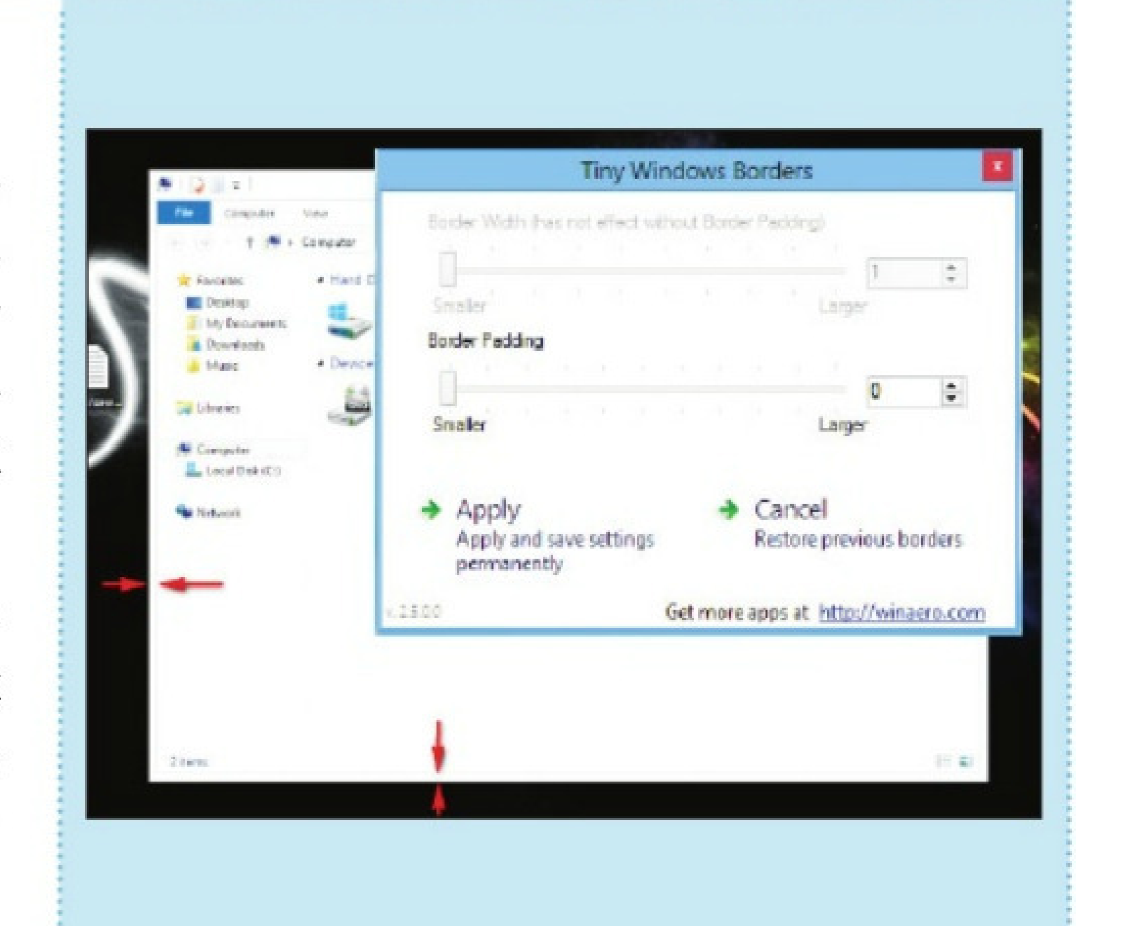
调整Win8窗口边框宽度——Tiny Windows Borders

□**大小：**42kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://winaero.com/comment.php?comment.news.96

笔者周围很多朋友都开始使用Windows 8操作系统，虽然他们之前口口声声表示不想尝试新产品、Win7已经足够用了、不习惯新界面等各种理由，但终究还是没有抵挡住对新系统的好奇心，而且一旦习惯了再回到以前的系统，总会有一种落伍的感觉。

除了消失的“开始”菜单这项尽人皆知的改变以外，Windows 8还有很多细微的变化之处。比如新系统的窗口边框宽度增大到了4px（像素），并且几乎没有任何调整的办法，除非使用“Tiny Windows Borders”。这个小工具可以轻松改变窗口边框的宽度与高度，以像素为单位，可实时预览。如果你正为此而烦恼，快找来试试吧！



电子台历——桌面日历

□**大小：**2.7MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.desktopcal.com/chs/

笔者很喜欢翻看传统纸质台历的感觉，因为拿在手上可以一览整个月份的工作计划，用铅笔在上面进行标注更是方便。而如今为了节约环保，纸质台历逐渐被电脑上右下角的时间工具所替代，为何不用“桌面日历”这款软件将以往使用台历的感觉搬到电脑桌面上呢？

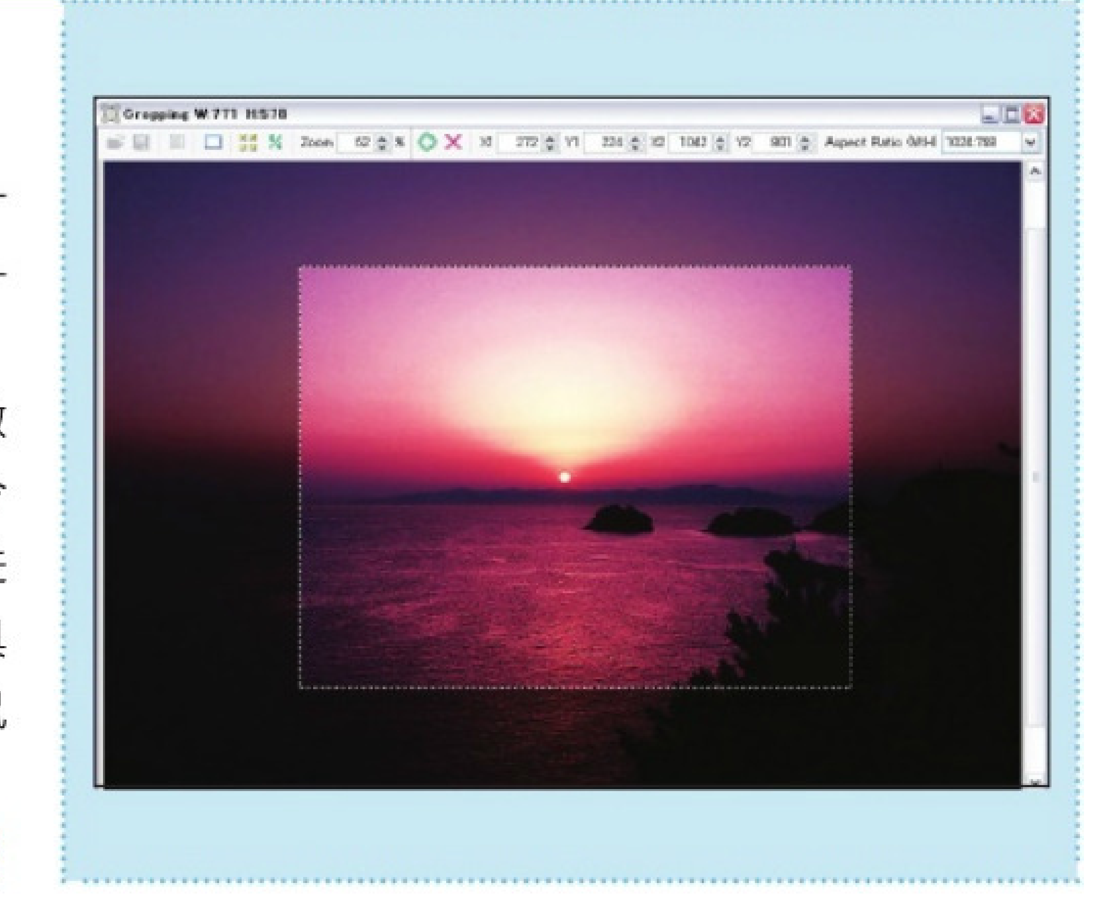
软件运行后会直接在桌面上显示当月的日历表格，用户可自定义日历大小、最大行数、单元格间隙、透明度和字体等属性。记录事项时只需在格子中双击鼠标即可调出文本框，点击左下角的色块还可以对每个单元格进行不同背景颜色的标记，此外还支持多国节假日、农历和节气的提醒。

迷你图片裁剪工具——jcropper

□**大小：**712kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.vieas.com/en/software/jcropper.html

很多网络论坛都要求会员在完善个人资料之后才拥有发言的权利，上传一枚个性十足的用户头像或签名档是一些活跃分子标新立异的做法。头像的原始图片通常都会很大，用论坛提供的工具自动裁剪常常令人难以满意，如果之前在电脑上用软件将图片缩放到合适的大小再进行处理，就不会出现图像变形之类的问题，这款小巧的图片裁剪工具“jcropper”一定能满足你的需要。软件使用方法极为简单，先通过鼠标拖拽出一个矩形框，之后就可以固定长与宽来进行裁剪。遗憾的是，jcropper只能针对JPEG图片进行操作，相信以后会支持更多的格式。





今年1月，此前网上流传的一种通过“ICCID”找回被偷iPhone的办法又被网络媒体“挖”了出来，它的原理是其他人在重新激活手机时，新插入的SIM卡ICCID会被苹果服务器记录下来，得到这串识别码后，在网上花几十元钱就可以让卖家通过特殊手段得到对应的电话号码，以此为突破口找回手机。不过遗憾的是这种方法早已过时，小偷们已经学会了使用假SIM卡用来刷机和激活，失而复得的案例少之又少。想要避免手机被偷，最好的办法还是将其贴身存放，不让坏人有可乘之机。

■辽宁 马卡

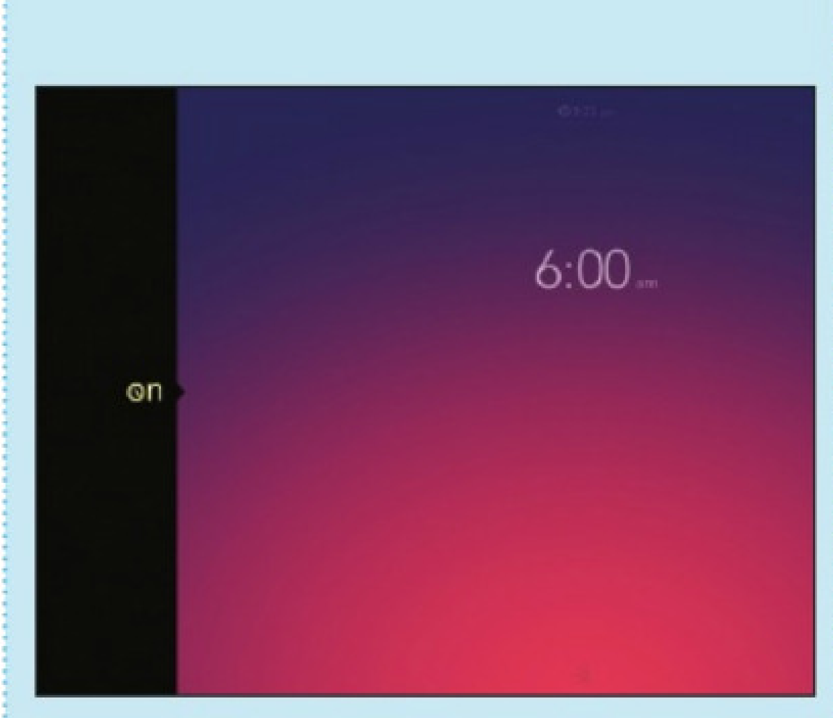
温柔起床——Rise Alarm Clock

□大小：14.9MB □下载：http://126.am/riseclock

挣扎着，挣扎着……我们又在闹钟的吵闹声中醒来了。为了确保学生与上班族能够准时起床，各路闹钟软件真是想尽了办法试图将你与床板进行分离，比如有的要求必须扫二维码才会停止铃声，有的则是强迫用户醒来后玩小游戏来清醒头脑……

“Rise Alarm Clock”与上述应用最大的不同之处在于，当闹铃响起时，你不必睡眼惺忪地寻找按钮来关掉铃声，而只要在屏幕上轻轻一划就会让它戛然而止让你睡个回笼觉。不过此刻的安静只是暂时的，5分钟后闹铃又会响起，直到你完全清醒把它关掉。

点评：与其痛苦地起床，不如多睡5分钟让大脑慢慢地清醒过来。用户可自行设置铃声，或从iTunes上下载音乐。



背景颜色会随着时间而改变

网页观影——多屏互动浏览器

□大小：14.4MB □下载：http://126.am/hdllq

用快播看电影和连续剧的朋友不在少数，它的优势是资源多、速度快而且画质不错。这款多屏互动浏览器由快播公司开发，除了可以浏览网页以外，最主要的特点就是支持在线点播各种协议的媒体文件，可播放RMVB、MPEG、AVI、WMV等上百种主流的音视频格式，与快播账号和离线空间互联，享受会员云加速等功能。

该软件虽然是一款浏览器产品，但实际上网页浏览功能却十分薄弱，甚至不支持多标签，用户只能使用前进、后退、添加书签和刷新等有限功能。从另一个角度来说，它更像是一个带有网页查看功能的媒体播放器。播放视频时，软件可边缓冲边观赏，下载完成后会保存在本地，方便日后离线观看。

点评：用浏览器看快播视频比较符合一些老用户的使用习惯，希望未来会有更多在网页浏览方面实质上的改进。

换了马甲我就不认识你了么？！

每天一拍——Collect

□大小：2.2MB □下载：http://126.am/Collect



春节过后，新的一年就算正式开始了，有没有想过用照片来记录这一年即将发生的人和事？这款免费应用“Collect”就是个不错的选择。启动后主界面会显示本月日历，每个空白位置都可以添加每天即时拍摄的照片或图库中的图片，并且第一张会自动设为当日封面。点击进入每天的日历，可以查看当天拍摄的所有照片和添加时输入的备忘与标签。分享功能方面，相册可上传到社交网络或通过Email发送，此外还可以设置每张照片都会自动备份到“Camera Roll”中，不会丢失任何精彩。

点评：Collect带有提醒功能，会督促用户每天必须拍下一张照片。一段时间后再来欣赏记录下来的内容，会觉得颇有成就感呢！



拍照记录每一天

我爱阅读——Taptu



□大小：2.0MB □下载：http://126.am/taptu

2012年9月，著名社交阅读应用“Taptu”被一家RSS订阅广告公司“Mediafed”收购，后者表示会将状况不佳的Taptu打造成一项跨平台服务，为1200多家出版商创收。转眼到了今年，Taptu已悄然登陆中国，不仅推出了本地化应用，而且还上线了网页版服务，用户在任何设备上都能保持一致的阅读体验。

国内市场的阅读应用软件竞争激烈，前有国外的强劲对手“Flipboard”，后有本土化的“Zaker”以及“网易云阅读”等新兴产品，那么Taptu的优势又在哪里呢？与其他阅读软件最大的不同之处在于，Taptu追求较高的阅读效率，为此它并未使用流行的“网页杂志化”排版方式，而是采用了另类的“文章流”组织形式——主界面由上至下是新闻分类，每个分类都由文章流组成，用户能够一览新闻摘要，左右滑动还可以查看每个流中近期更新的文章，让用户用最少的点击次数获得最多的阅读内容。

点评：Taptu支持全文浏览，阅读效率极高。由于排版比较紧密，所以更适合用4英寸以上的屏幕浏览。



可改变阅读字体，并可随时收藏与分享

玩疯游戏——烧饼游戏修改器

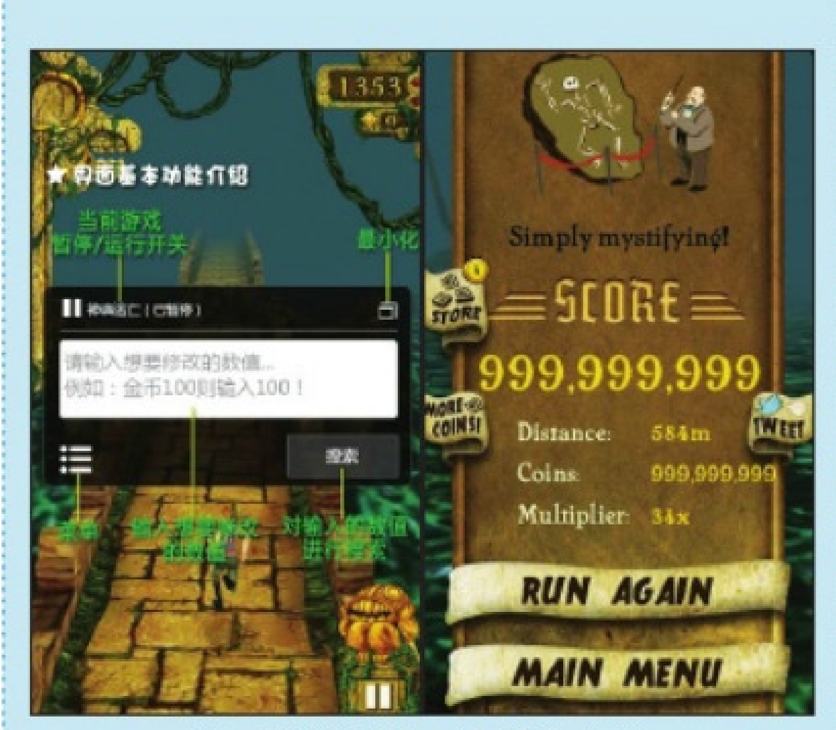


□大小：289kB □下载：http://126.am/SBgame

笔者以为，玩游戏只有两种状态：一种是享受游戏，另一种是被游戏玩。很不幸笔者总是属于后者，所以不管是在PC或是移动平台，能用修改器就不花时间自己打，况且许多手游都有内购设计，你舍得为那些虚拟金币付费吗？游戏本就是用来娱乐，何苦给自己填麻烦？除了知名的“八门神器”以外，这款由国内个人开发者制作的“烧饼游戏修改器”也值得推荐。

烧饼游戏修改器的宣传语比较长——“精小、快速、绿色、免费、无广告”，好在也确实实现了这些承诺。使用时首先运行修改器然后进入游戏，在任何时候只要点击软件浮标即可切换到修改器界面，再输入想要修改的数值并点击“搜索”，完成后返回游戏让目标数据发生变化，之后回到修改器再次搜索，直至找到最终对应的条目，就可以尝试进行任意修改了！

点评：简单好用而且完全免费，但需要注意的是并非所有游戏都能修改，能否成功还要靠一些运气。



这才是游戏的“正确”玩法

卖萌升级——美图贴贴2.0



□大小：12.9MB □下载：http://126.am/mttt20

美图秀秀家族系列的另一款照片美化类应用“美图贴贴”，如今已全新升级到2.0版本，不仅带来了暖暖和生日趴两大主题素材，还首次加入“文字”功能，让一直以素材为主要美化功能的美图贴贴也可以自定义文字，并且支持颜色和字体的调节，轻松打造独特个性的贴图日志。

“单张贴图”和“多张贴图”功能的选图流程也有很大优化，在选择相册之后都新增了选图页面，能更快速地选取图片。打开图片后可直接进入饰品和边框页面，赶快挑选刚下载的新鲜素材进行美化装饰吧！

点评：首推的文字功能可以让用户自由书写心意，新增的主题素材也给寒冬增添了一丝温暖。P



全新的图标设计与新界面保持一致

每次跨入新年度总能带来一种力量，人们开始筹划更好的未来，IT厂商们也是如此。每个年度的初期，大家都会更关注各种新产品、新技术，甚至是新概念设计，希望它们能在新的年度带给我们惊喜，本期数码来风中的大部分产品就是如此。

■北京 小脸

○360度视野头盔

很多人小时候会幻想自己脑袋后面能长双眼睛，防止坏小孩的黑手，当然指望脑后真的长出眼睛是不太可能的，但是现代科技可以实现这个愿望。一家名为INRIA的研究机构发明出了这款代号FlyViz的360度视野头盔。FlyViz实际上是将索尼头戴显示器、摄像头、360度镜头进行组合，让使用者能够同时看到前后左右的视野。据INRIA的相关人员表示，普通人只需要使用15分钟就能基本适应FlyViz，并且这项技术已经很成熟，市场化的批量生产指日可待，不过希望量产型能够好看一些。


[后方视野][左侧视野][前方视野][右侧视野][侧后和后方视野]



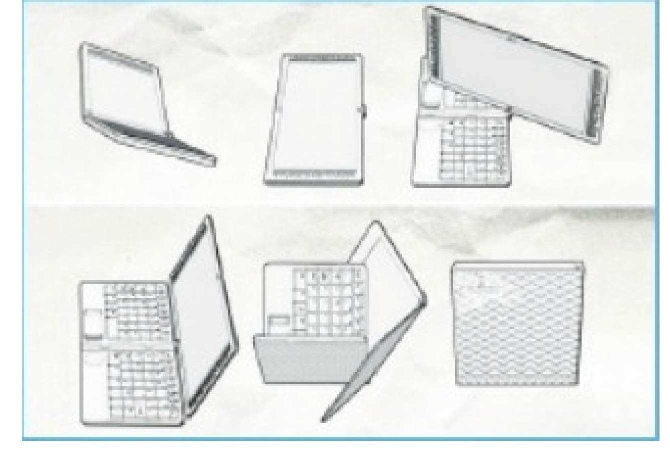
○新概念个人电脑

相对于精彩纷呈的数码产品市场或前些年的电脑市场，现在个人电脑的硬件发展显得慢了许多，不过Intel与微软推动的超极本、Windows 8操作系统、触控屏等设计让2012年底的个人电脑市场重新展现出一些活力。但厂商们并不满足于现状，它们又加上了一些即将进入实用化阶段的技术，如柔性屏幕、投影触控等，于是产生了下面这几种新概念电脑。

●富士通折叠笔记本电脑

现在笔记本电脑已经越来越轻薄，但人的欲望却无止境，“如果笔记本电脑能做到像手机一样便携就好了”，这想必是很多人的梦想。富士通提出的Flexbook概念笔记本电脑或许能够满足大家的梦想，它独特的柔性屏同时带有旋转和折叠两种设计，使得其形态可以在笔记本、平板电脑中任意变换，同时键盘也可分离和折叠。现在三星等企业已经推出了柔性屏幕的样品，也许Flexbook很快就能成为现实。

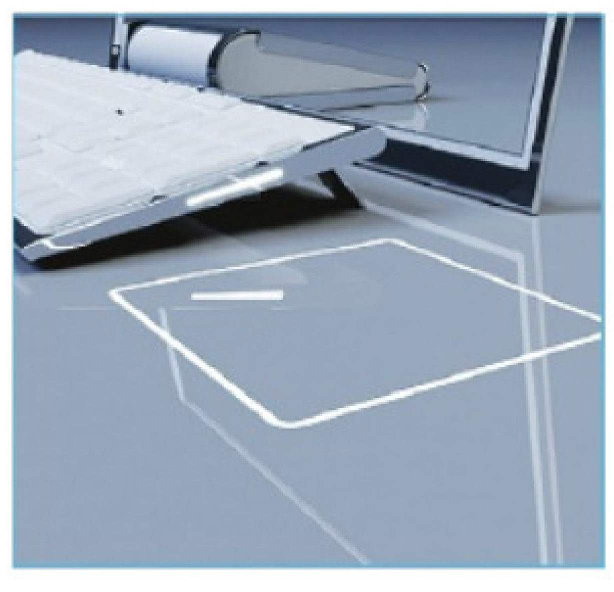






●惠普概念电脑





惠普的LiM概念透明电脑的名称来源于其设计理念“Less is More（少即是多）”。它由一个楔形mini主机、一块屏幕、一个无线键盘组成，主要使用铝合金与竹纤维材质，环保且成本低廉。它采用透明的OLED屏幕，触摸板则由键盘侧边的激光投影投射出来的，不仅省去了鼠标而且还能随时随地进行触控操作。这款概念产品的提出已经有一段时间了，相关技术都已成熟，而且在Windows 8时代，融合屏幕触控后也更具实用性，希望它能早些来到我们面前。

●Feno折叠笔记本电脑

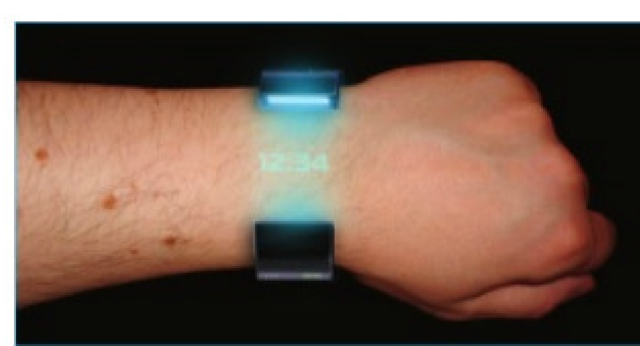
相比于前面的两款产品，Feno的折叠笔记本外观就不是很酷了，笔记本的键盘配上超大屏幕的组合甚至可以说略显怪异，虽然它采用了“卷起来”的方式折叠屏幕，使其体积能够大大减少，但便携性还是很差。不过Feno主要解决的是笔记本屏幕太小的问题，相对于同尺寸显示器的笔记本来说，折叠后已经算是相当轻巧了。它的扩展性还不错，接口齐全、内置光驱，甚至还可将鼠标收纳在机体内。







○Rollerphone腕式手机







看过电影《全面回忆》的朋友们，肯定对片中植入手掌中的手机印象深刻，不过要得到或抛弃这个手机得受很大的皮肉之苦，所以我们推荐你试试这款Rollerphone概念手机。它采用手镯式的设计，在不使用时可以当手表用，时间显示从两侧投射在手腕上，已经是相当酷的设计。用户只要将手镯底部的柔性屏幕拉开就转换成了手机形态，上网、邮件、拍照、视频等功能一应俱全，不过玩游戏的话似乎很难……。

○可悬挂的蓝牙音箱

这款BentIt无线音箱在功能上并无多少亮点，似乎只是一个设计简洁的蓝牙音箱而已。但是它可挂可立的支架设计适应性超强，我们可以把它折成支架立在桌面上，也能弯成夹子挂在树枝或球门框等地方，非常适合喜欢户外运动和音乐随身的用户。P





头牌新闻

CES2013展示未来趋势

■本刊记者 魔之左手

国际消费电子展2013（CES2013）于当地时间1月8日至1月11日在美国拉斯维加斯举行，全球重要的IT、数码和家电厂商纷纷在这一展会上推出最新的技术与产品。在本届展会上，柔性屏幕、无线充电、OLED显示等技术，以及X86移动处理器、高性能ARM处理器、新一代手机平板、变形超极本等设备纷纷登场。





同时本次CES也是一次展现变革的展会，例如仅在处理器战场中，就有Intel以双核甚至四核凌动平台再次进军移动平台，AMD则以X86片上系统（SOC）为变形触控本及X86平板注入新能量。与此同时，NVIDIA的Tegra 4适用平台中赫然包括了PC系统！

而三星3D触屏智能相机、夏普8K分辨率电视机、NVIDIA云游戏平台、华为巨屏手机、希捷3.5英寸混合硬盘、家用3D打印机等大量吸引人的新产品，更预示着2013年的电子市场将更加丰富多彩。

硬件店

新一代APU牵手联想B545一体电脑



新年伊始，AMD的新一代APU与联想合作，推出了B545一体电脑。B545拥有23寸16:9全高清屏幕，支持新一代不闪式3D技术。它采用滑盖式后壳，便于维修升级，内置720P高清摄像头及6合1读卡器。联想B545采用AMD A10-5700 APU，高频率和多核设计，以及大缓存提供了强大的性能，融合的HD 7660D独显核心3D图形处理能力可媲美中端独立显卡，同时还可与HD7470独立显卡组建双显卡交火。目前联想B545一体电脑的售价为6999元。

富士通女性专属超极本绚丽登场



富士通个人电脑中国部近日正式推出首款专为女性用户量身定制的超极本——LIFEBOOK CH702，将灵巧与柔美的珠宝物料融合于科技产品之中。13.3英寸屏幕的CH702重量1.45kg，拥有魅惑白、花漾粉、古典咖3款流行色调。它采用Intel酷睿i5-3317U处理器、4GB内存、500GB 硬盘及24GB SSD，使用Windows 8操作系统。LIFEBOOK CH702附送镶嵌仿钻石的粉盒造型彩漾鼠标、璀璨璀钻诱白变压器，珍珠坠链电脑包和珍珠缀饰配件包等专属原厂配件，配合印有典雅樱花图案的精致包装礼盒。它内置多个专为女性用户设计的应用程序：SCRAPBOOK可让用户随意下载喜爱的店铺或食谱等图片，并以个人化美图加似修饰，可直接连到原始网站，方便轻松收纳整理个人资料库；FaceSense智能脸部侦测技术，可在用户离座时暂停播放中的影片，返回座位时自动继续播放。

诺基亚社交手机2050上市



2012年12月27日诺基亚新趣系列新产品诺基亚2050正式上市，它是诺基亚目前唯一配备专用QQ功能键及邮件功能键的产品。其快速蓝牙分享功能可帮助用户将照片、视频等多媒体内容快速分享给周围的朋友，无需设备配对，也不需要对方手机具备同样的功能。诺基亚2050采用采用2.4英寸屏幕，浮凸式全键盘设计让触键更灵敏，专用QQ功能键和邮件功能键，可快速打开相关应用。诺基亚2050支持双SIM卡，拥有超长待机时间，提供娱乐，网络、地图等丰富的应用程序。其零售价格为399元，中国大陆地区将仅通过电商渠道销售。

酷派TD年度旗舰8730来袭

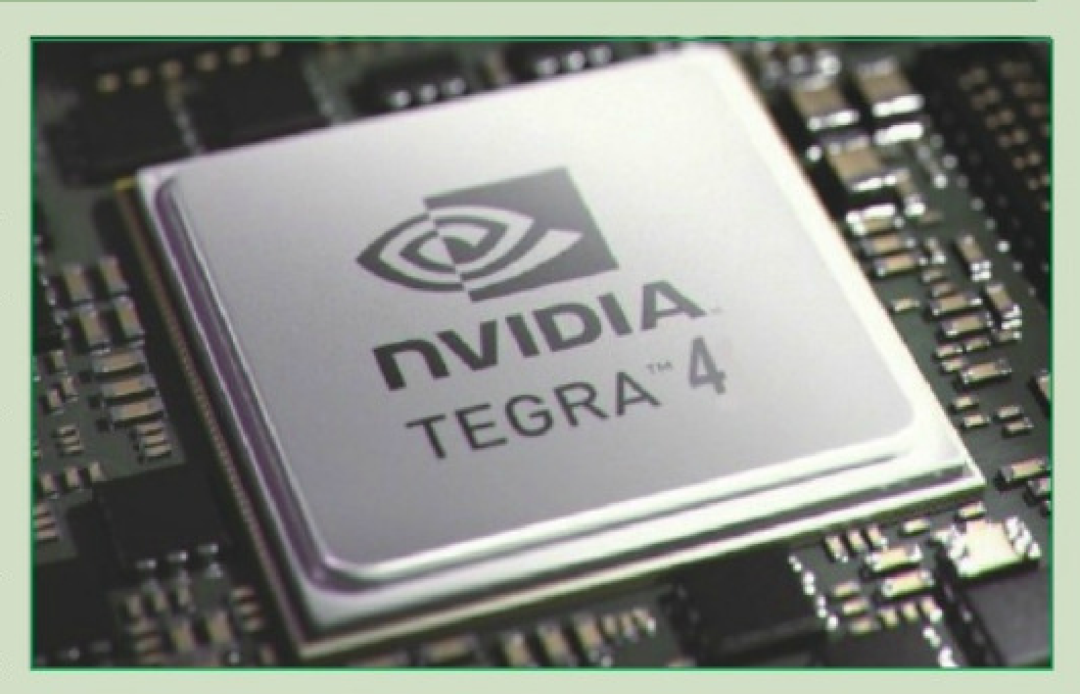


2012年12月26日，酷派在沈阳低调发布了一款TD制式5英寸四核手机Coolpad 8730，它定位中端消费人群，售价为1999元。Coolpad 8730拥有8.9mm的超薄机身，2.3mm的超窄边框，以及智尚白、智型黑、朱砂红等多种不同颜色的款式。它采用1280×720分辨率IPS显示屏，达到

头牌新闻

NVIDIA推出Tegra 4移动处理器

■本刊记者 魔之左手



1月6日NVIDIA（英伟达）在CES发布Tegra 4移动处理器，该处理器拥有强大的性能和优异的电池续航能力，可支持智能手机、平板电脑、游戏设备、汽车信息娱乐系统、导航系统甚至PC。原代号为“Wayne”的Tegra 4具备72个GeForce GPU核心，图形性能是Tegra 3的6倍，可支持4K超高分辨率视频。它集成4颗 ARM Cortex-A15 CPU核心，Web浏览速度可实现2.6倍提升，应用程序的性能也有明显增长。

通过选装NVIDIA Icera i500处理器，Tegra 4可实现4G LTE语音与数据支持。通过融合GPU、CPU与相机图像信号处理器的处理能力，Tegra 4还可支持高动态范围 (HDR) 照片与视频，拥有出色的拍照能力。它配备第二代节电核心，具备极高的能源效率，可在实现高级视觉效果的同时减少背光功耗，实现最长14小时的手机高清视频播放。

NVIDIA以Tegra 4平台为基础，提供了针对开放平台的便携游戏解决方案Project SHIELD，以及NVIDIA GRID云游戏平台。P

PPI视网膜屏标准，并且通过色彩增强技术使色饱和度达到90%。手机采用1.5GHz NVIDIA Tegra 3四核处理器，搭载1GB内存。

Intel新产品助推移动设备市场

在CES2013期间，Intel公司高层阐释了一项旨在加速全新移动设备体验的计划，范围涉及英特尔不断丰富的智能手机、平板电脑和超极本产品。功耗低至7瓦的英特尔酷睿处理器产品线和第四代英特尔酷睿处理器家族（研发代号为“Haswell”）将支持各种全新的触控超极本、变形超极本和平板电脑，使它们更轻薄，同时具备一整天的电池续航能力。另外Intel还公布了面向平板电脑的下一代22纳米四核凌动系统芯片（研发代号“Bay Trail”），并细分市场，面向高性价比智能手机推出了一款全新的低功耗凌动处理器平台（研发代号为“Lexington”）和智能手机参考设计。Intel还展示了计算设备交互方式的改进，例如通过3D深度摄像头提供更加自然的沉浸式互动体验，英特尔感知计算软件开发工具包（Intel Perceptual Computing SDK 2013 Beta）也同时发布。今年Intel将有望在超极本及一体机产品中提供语音控制（Dragon Assistant）和面部识别（Fast Access）应用，并免去繁琐的密码操作。

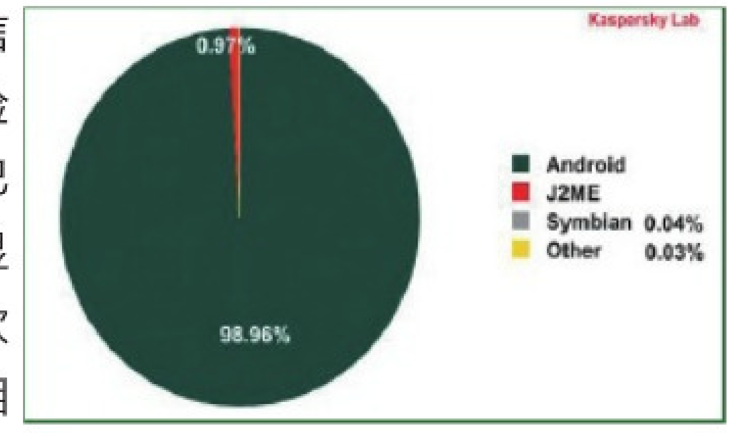
软件圈

Firefox 18启用IonMonkey引擎



新年伊始，Mozilla在全球同步发布了基于Windows、Linux、Mac以及Android平台的Firefox 18，桌面版启用全新JavaScript JIT编译器“IonMonkey”，让Web应用和游戏体验大大提升，提速高达25%。此外还新增了对苹果Retina显示的支持，让使用Mac系统的火狐用户在观看电影、玩游戏和浏览网页的时能获得更优质的体验。

卡巴斯基发布《2012年卡巴斯基安全公告》



近日，国际知名信息安全厂商卡巴斯基实验室发布了《2012年卡巴斯基安全公告》。报告显示，2012年手机恶意软件演化主要同安卓平台相关，卡巴斯基实验室每月检测到的手机恶意软件中99%针对安卓平台。这些恶意对象主要分为3类，分别为短信木马、广告链接和用来获取Root权限的漏洞利用程序。此外，官方应用商店中恶意程序数量也在持续增多。

美图WEB开放平台上线



近日，“美图WEB开放平台”正式上线，为用户免费开放了美图秀秀软件全部的在线图片编辑与美化功能。此次开放平台共提供3款插件，包括美图秀秀完整版（集美化图片及拼图功能为一体）、美图秀秀美化图片和美图秀秀拼图，不仅能够为合作伙伴节约开发成本，也能保证用户的最佳体验。

晶合快评

冬天里的一把火

■晶合实验室 世界

本期《新品初评》栏目关于Lumia 920的介绍相信你还没有看过瘾，作为诺基亚和微软的忠实用户，一页纸的文字与图片是无法承载我对这款Windows Phone手机的吐槽欲望的。如果你现在感觉身体有些不适的话，那么赶快翻到下一页看看《大众特报》来缓解一下情绪吧。

说是新品，其实对于国外来说这两款新机早在去年10月就已开始接受预订，香港地区也已经在去年11月正式发售，而国行的发布日期则是整整晚了近两个月的时间，这对于从去年9月初就开始盼望Lumia 920/820的孩子们是一种怎样莫大的痛苦啊！我从来没有耐心为一款电子产品等待那么长的时间，这种心情越是临近发售就越发烦躁不安，尤其是获知AT&T定制版裸机价格仅有449.99美元的时候，我再也无法淡定下去了。随着时间的推移，这种气愤的情绪不知为何等到了缓解，也许是因为Lumia 920发售初期太过火爆，导致很多国家都长期处于无货状态，即便之前预订也是无济于事。于是在这种“畸形”的心理下，我的心情得到了另一种抚慰。2012年11月22日，诺基亚在香港发布Lumia 920，售价5598港币（约合人民币4500元）。5天后，黄牛们将颇受欢迎但数量极为有限的Lumia 920黄色版发布到了淘宝网，开价5680人民币，并且此价位几乎维持了1个月的时间，其他颜色的版本同样也是处于“优先预订，即到即空”的状态。此时Lumia 920的销售市场不再是一场“拼爹”“拼人品”的战争，而拼的是各个淘宝卖家过硬的进货渠道、特殊关系和应变能力。如今Lumia 920的产量仍然没有满足市场需要，不是诺基亚故意搞所谓的饥饿营销，而是他们真的没有预料到全世界手机用户对于这款产品的关注与喜爱程度，2012年最成功的手机设备，非Lumia 920莫属！



拥有典型处女座气质的世界

精湛成熟的工业设计是我摸到Lumia 920时的第一印象，虽然之前用过Lumia 800/900之类的一体式手机，但这款旗舰级Lumia设备再一次深深地让我震撼与陶醉。不过仍然有些人对底部两枚六角螺丝暴露在外的做法颇为不满，他们觉得好似是一个美女在张口骂脏话——但仔细想想便知晓如此这般的设计自有人家的道理和美学所在，否则设计师这个职位就可以让任何人来坐了！无损WMA Lossless音频文件的支持是一项很不起眼的新增功能，虽然和无损WMV还无法相比，但可以在手机上聆听更高质量的音乐的确是一件非常诱人的事情（虽然大部分人都是“木头”耳朵），当然其代价是要付出更多的存储空间。不过，一首时长为260秒的普通无损WMA Lossless质量的音乐大约为27MB，Lumia 920的可用空间为29GB，相当于可以播放近80小时的无损WMA Lossless音乐，一定够你用的吧？！

最后再来说说诺基亚，Lumia 920的成功早已出乎之前的预料，当初我只是认为这是一款不可多得的革命性Windows Phone手机，每个微软或诺基亚的死忠都值得拥有。然而之后市场如此强烈的反响让每个人都始料未及，以至于我都怕它成为一款人手一部的街机，这种矛盾的心理连我自己都琢磨不透。在诺基亚带给我们巨大的惊喜之后，下一步还会酝酿出怎样的突破呢？不妨来一次大胆的猜想吧！首先，虽然Lumia几乎已经成为了Windows Phone的代名词，然而单单只靠这个系列的产品是无法赶超苹果、三星和其他品牌的，诺基亚还需要一个全新命名的系列来弥补其他市场的需要。难道要引入Android系统吗？我想他们在与微软合作的5年之中（诺基亚与微软在2011年2月11日正式达成战略合作伙伴关系）不会作出这样的考虑。其次，微软在移动领域的投入与研发是有目共睹的，这是2013年及以后发展的重中之重。如果微软想在5年后继续将诺基亚和自己“栓”在一条船上，那么收购它的确是一个不错的办法。Ballmer曾经表示过：“你要是看远一点，我们的核心竞争力还是在软件上面，但你很可能会更愿意把我们看成是一家设备和服务公司。”这种转变从去年推出Surface进入PC硬件领域，以及更换了十几年以来一直不变的公司Logo等事件就可以看出。Ballmer领导下的微软正在逐渐转型，不管你喜不喜欢。另一方面，虽然诺基亚的掌门Elop（前任微软高管）一再否定自己不是微软派来的间谍，然而人们却更喜欢认为这是一场精心策划好的演出。假如收购在将来真的成为了现实，那么历史将会给Elop一个怎样的评价呢？昔日手机业巨头在他的掌管下最终被微软收入囊中，是大势所趋还是早有预谋？Elop会接受这种评价么？最后，如果诺基亚想要最终摆脱微软的束缚，那么开发自己独有的手机操作系统也许才是唯一的出路——就像当年的Symbian或者MeeGo一样。不管怎样，我真的很喜欢现在诺基亚与微软的合作模式，谁让我是他们的粉丝呢？P

漫画作者：wulock

多益网络

采花大盗是这样练成的 《神武》野花采摘攻略

《神武》中偶尔会刷新一些奇异的小花，这些奇异的小花可能是玫瑰、又可能是雪莲。因为这些小花价值不菲，幸运采到的话就是一笔丰厚的额外收入。所以《神武》中有了专业的采花人士，那就是“采花大盗”。好了不墨迹，下面为大家详细讲解一下如何“采花”，做一个合格的“采花大盗”。



采花大盗

首先，悄悄告诉大家，系统间隔15分钟刷花一次，一小时能刷4次。如果传闻中出现一祥云飘过，青河镇与镇外出现一些宝贝和小怪物，这时候也会刷花。

刷花的地点在花果山、长安城外、大唐国境、大唐境外、昆仑山和乌斯藏，大家可以提前准备好，定好坐标，用飞行旗快速到达，下面发些我经常遇到花的位置，选择合适的路线才能更快地采到野花，不然很快就会被抢。



大唐国境

注：黑点表示经常有花的地方，红线表示门口出发，蓝线表示你可以用飞行旗飞到驿站传送过去继续找！

跑境外采花，最好还是飞驿站传送到大唐国境，然后从国境看下有没有野花，最后跑到境外。



大唐境外

从境外可以直接到乌斯藏，也可以用飞行棋飞临仙镇。



乌斯藏

昆仑，可以从临仙镇过来，也可以从花果山过来，然后按照这个跑上个一两圈。



昆仑山

花果山大概就一圈了，走一圈基本上就可以结束了，然后可以去昆仑山转一圈，也许会有意外收获呢。总之，这条线路，大家就是从国境-境外-乌斯藏-昆仑-花果山，也可以反过来跑。



花果山

另外，还有长安城外有野花可以采，大家可以选择从长安城进入，也就是门派接引人那里，因为长安城外靠近长安城的的地方，有两处可以采到野花的地点。



长安城外

注意事项：

1.每次刷花每个地区1~2朵，反正我最多遇到2朵。

2.如果你坚持要全部图都逛过为止就随便吧，我只建议逛国境-城外-乌斯藏。

3.一般做采花大盗也要有抢包包般的鹰眼，要对粉红色敏感点。

4.可以不用刻意去摘,否则你很快会腻！

5.我喜欢跑商的时候摘上几朵。

6.别问玫瑰和雪莲长什么样子。。

7.早早屯多点花娶个漂亮媳妇吧。

另外，采花大盗还有一好处，就是很多时候都会遇上仙缘任务。

更多详情请登录《神武》官网：http://sw.duoyi.com

盛大游戏

江湖浪漫情缘 九阴真经结婚可亲吻交互



《九阴真经》日前曝光结婚系统，其参照中国古代的婚恋习惯、礼仪风俗，征婚、提亲、应亲、娶亲游行、拜堂、酒宴、洞房等内容真实呈现，通过简单而富有趣味的方式带领玩家感受中国明朝的婚礼习俗。作为游戏蜗牛在情人节期间为江湖侠侣送上的礼物，玩法一经发布便成为玩家关注和热议的焦点。下面一同走进《九阴真经》结婚系统，走进大明王朝的结婚流程。

一、征婚

“官媒”，古代政府机构，主要职责是督促适龄男女嫁娶。该NPC处设有征婚平台，单身玩家可以到“官媒”处报名征婚，自我推荐。同时还可以直接浏览已发布的征婚者信息，选择合适对象，表白心意。游戏世界内所有婚姻活动，都在金陵场景内进行。报名征婚按照报名先后顺序上榜，最多纪录前300名（男150、女150）。

二、提亲

男性玩家在“官媒”NPC选择“我要提亲”，在对话框中输入女性玩家姓名和聘金数额，及确认支付给“官媒”一定的说媒费用。当男性玩家填写提亲信息后，女性玩家将收到系统邮件，需到“官媒”处选择“提亲答复”。若确认提亲，女性玩家获得聘金；或者拒绝提亲，聘金退还男性玩家。女性玩家在2天内未答复，则男性玩家可以选择取消提亲。提亲成功后，双方将处于订婚阶段，即为“准夫妇”，玩家身上新增结婚属性，不能再与其他玩家建立订婚关系。

三、应亲

女性玩家最多只能选择1个对象“答应提亲”，其他剩余对象默认为拒绝。女性玩家可以选择多名对象“拒绝提亲”，其他剩余对象为未答复状态。同意对象收到同意邮件；拒绝对象收到拒绝邮件。女方超过3天未答复，请求将被自动取消。

四、预订结婚日期（请期）

1.提亲成功后，需要选择举办婚宴日期，及选择相应婚宴仪仗，一旦选定无法更改。

2.其中婚宴仪仗分为4个档次，均由男性玩家选择“操办”。

3.确认婚宴日期及婚宴套餐后系统向双方赠送“婚戒”，技能道具放置于背包中，使用后可以快速传送到对方位置。此外系统分别赠送双方一定数量“请帖”道具，可供夫妻玩家任意选择发放给好友，同时也作为入洞房的凭证之一。玩家收到请帖后，可右击打开查看婚礼信息。夫妻双方获得独一无二的夫妻称号。

五、娶亲游行

临近婚宴举行的时间，男女玩家需组队到“官媒”处，选择举行拜天地等仪式。随后触发喜轿仪仗队伍，自动游行到喜宴地点。

1.到达预订婚礼时间，新郎超过30分钟没有开始拜堂，只能重新选择婚期。

2.重新选择婚期只能在原婚期超过1小时后。

3.玩家开始拜天地时，玩家好友都可以收到付费传送邀请。

4.结婚开启活动时间均暂定为4个时段，晚上6点后开启的结婚，将有金陵黑夜效果。

5.娶亲游行过程中，新郎可使用多种道具。

花瓣：依据花瓣，在有效范围内、人群个数赠送修为，使用具有冷却时间。

红包：一次性向路人发放多个红包，掉落不定额银两，围观玩家可点击领取。

六、摆婚宴

娶亲仪帐到达婚宴地点后，新郎可以选择桌数，摆出多桌宴席宴请好友。

1.入座玩家可加速历练到修为的转化，依据宴席套餐档次，速率有所不同。

2.好友玩家可随意入座，陌生玩家需发送申请，经过新郎同意后方可入座。

3.其他玩家可以雇佣NPC捣乱婚宴现场，砸坏一个桌子可以扣减夫妻20祝福值。

4.新郎新娘可聘请看场NPC，可一桌一个，或多桌一个。

七、洞房

婚宴结束后，新郎可以选择进入洞房，召唤出婚礼仪帐，一起到达洞房。

1.洞房内区域限制只有夫妻可以进入，其他玩家可以在一旁观看闹洞房。

2.夫妻可在洞房内两人团练，成功后可以获得奖励，一定几率学得夫妻交互动作，及获得武学“眉来眼去剑法”。

八、婚后福利

1.夫妻武学——眉来眼去剑。

2.夫妻称号——夫妻双方获得好友度达到一定值，可获得独一无二的称号。

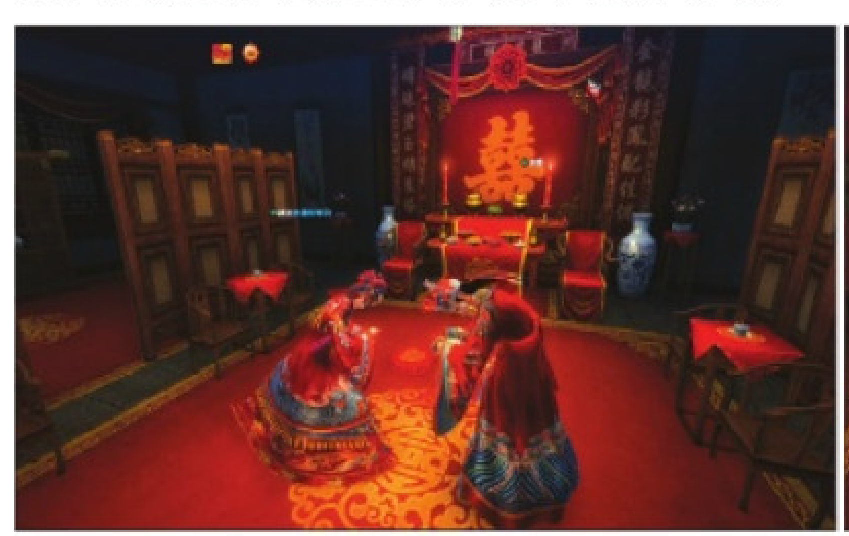
3.夫妻阵法

4.夫妻团练、真气加成

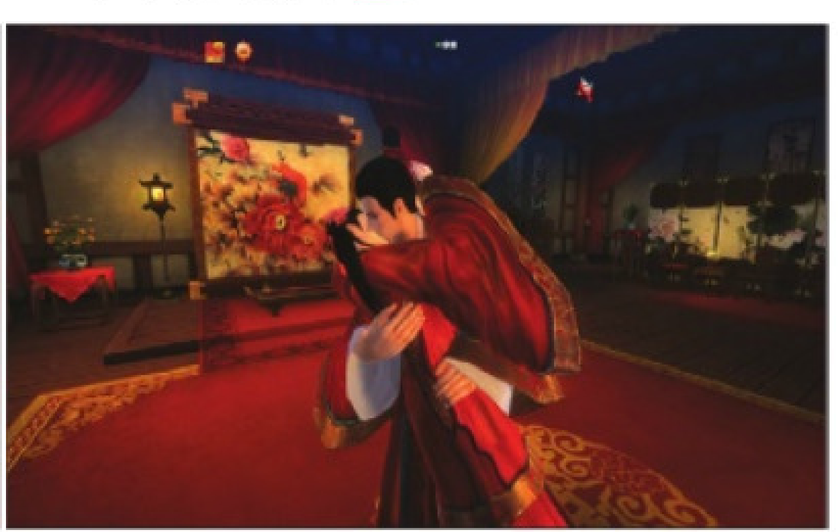
5.夫妻定额免交易税

6.夫妻资源——夫妻交互动作、情侣装、夫妻坐骑等

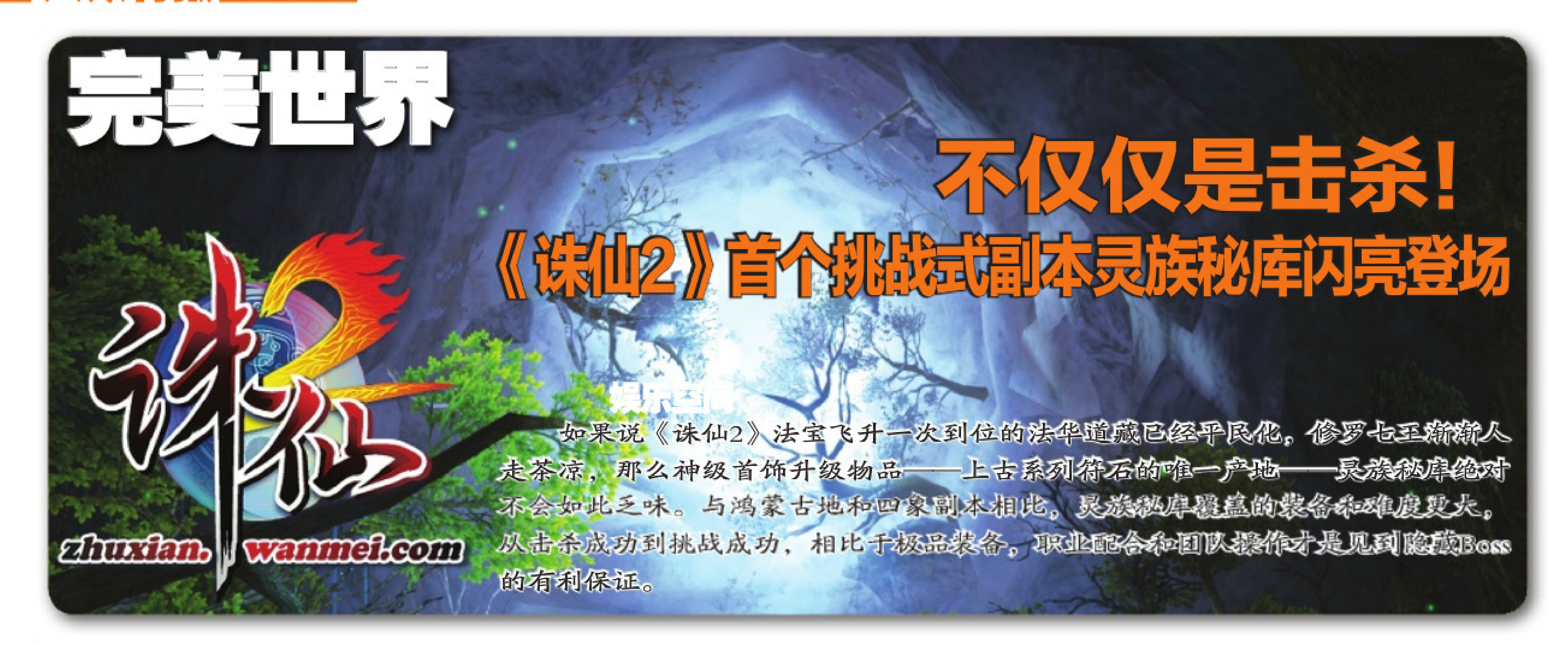
特别需要注意的是，少林弟子若要结婚，首先需要通过师门任务进行还俗，获得“俗家弟子”后方可结婚。结婚系统作为新版本的重要内容，在游戏系统的丰富性和社交结构的全面性方面具有重要的作用。欢天喜地娶新娘，热热闹闹进洞房。成就江湖中的乱世情缘，值得期待！



拜堂成亲



交互动作



除了终极道具神级首饰上古系列符石，灵族秘库的小怪还会掉落海量的天晶和法华道藏，造化元神胜石更不在话下，每挑战成功一关都会有拉风至极的独有称号，加上每次副本赠送的大红大蓝，所有九套细节玩家都完全可以每天低消耗尝试！

作为《诛仙2》的高端副本，想要最后见到隐藏Boss，灵族秘库的职业配置最低为细节9套六人队，必备天音一枚，同时天音法宝推荐天琊，因为很多Boss挑战要求时间，高攻天音配合天琊造成的瘀伤绝对弥补了天音六道的输出不足。

虽然天华也能做到不错的辅助，但是中间有些曲折漫长的道路注定天华“路漫漫其修远兮”的小悲剧。

其次是焚香和合欢。焚香的群无敌能更容易挑战成功某些关卡，而合欢目前确实是单体输出的首选，不但保命强速度快，配合法宝和护符旧梦可以刷掉很多Boss的有利，加上怀光的分筋鬼切诅咒，完全能达到惊人的单体暴击输出，推荐两个。不太推荐的是鬼道，以诅咒和群攻见长的鬼道在这个不太适用群攻的副本中可以说英雄毫无用武之地，确实不像鸿蒙古地中那样吃香。

组队成功后上各种buff，最好全队能语音指挥，在中州万流城霖琪萝莉小朋友报名进入副本就可以了。灵族秘库的副本要求135级以上，至少四个人进入，如果是纯酱油党，只要半个小时内拾取10个黄色水晶，就可以获得酱油称号“一个都不能少”，系统赠送的大红大蓝也由此产生，吃着100W的药，完全可以击杀第一关的Boss。

第一关之鹫寇

虽然名字不好听，事实上鹫寇是个大美女，不过这个美女很是凶狠，自己攻击很高也就算了，还会召唤一堆喽啰同党（这就所谓美女的魅力吗）。打这个Boss之前最好天音的大防都上好，要不然被一堆小怪打着也是很痛的。


第一关 鹫寇

如果单纯砍死鹫寇确实不难，但是这一关的挑战条件是不能杀死小怪。没有什么技巧，不要碰小怪，死了就死了由医生尽快拉起来就好，虽然鹫寇会给自己打很多状态，还会高伤某个队员，只要天音注意自己的大梵打好及时复活，Boss下血还是很快的。

万一队里没有医生或者医生“医者不自医”，副本里有类似焚香谷里的传送光柱，传送回来接着打就是了。挑战成功会获得蓝色称号“心怀慈悲”。

第二关之交趾蛛王

这一关可以说是对医生最有考验的一关了，虽然蛛王攻击不高，蛊毒按大药也完全顶得上去，但是挑战成功的条件却是全队吃大红不能超过300W。除了猛按宝库和商店小红硬撑之外，最好的办法就是轮流清不利和放守护了。

此时队长可以指挥大家轮流释放守护，佛天音和佛焚香的佛尊二也可以释放一轮解掉头两轮蛊毒，佛尊一留下给下一个Boss。另外，兔子老虎和龙时装也不要吝惜了，在这个Boss统统用上吧，血上限多的脱几件装备，天音群加血连续上起来，在几轮毒之后蛛王也就倒地了。

如果，还是不幸跪了，那就倒地等着天音拉吧，誓死不要多按一下大红，宝贵的大红限额留给天音，称号留给自己——“药，药，不要药”。

第三关之魔眼战将

第二关到第三关的路稍长，路上捡捡物品看看风景，千万不要一个人看到战将上去就单挑。因为一旦Boss受到伤害就开始计时，100s内击杀Boss才算挑战成功。

这个时候就别多想了，有步枪端步枪，有菜刀抡菜刀，上一轮留的两个佛尊就是这个时候开的，佛尊用完立即清掉再放，佛尊一定要配合神力爆发，合欢江南二、怀光分筋、太昊激活、辰皇变身、天音天琊甚至帮派玺绶技能，只要能扔的统统扔到战将身上。

另外，战将也会召唤小怪，有的小怪的群体诅咒很是烦人，可以让焚香这种输出低的群攻或者其他群嘲职业拖走小怪，杀掉小圆台上的小怪，保证大家的输出。


第三关 魔眼战将

在击杀战将的时候，就是死命按药的时候了，100秒时间还是稍显紧张，一死一复活相当耗时，想要挑战成功就只能忍痛喝点大药吧，可以得到称号“疾风小子”。

战将死了，必须还要开启一个三色机关，石头台子角会出现一个灵族正太（灵族的人不是萝莉就是正太啊），他告诉你要把三个光柱调整成一个颜色才能通过，只要击打旁边的火源就能调整光柱的颜色就可以了。此时你就会很惊喜的看到中间的洞口打开了。

所谓坑货的机关其实在洞口下面，下去之后有毒气伤害很高，几乎就是碰到就死，因此也是要求队员们无敌时装的时候。不过解决的方法也很简单，医生开好因果和无敌预先通过，到了地面迅速跑到安全地带等候其他队员。其他人开上各种鬼厉雪琪老虎惜春明王等等无敌也往下跳确保不死，医生在有因果和无敌的时候及时拉起来死亡队员即可。

在安全地带集合完毕，第四关才算是正式开始了。

第四关之石佛魔像

这一关其实是方法最简单的，只要一根筋的认准一种怪杀，别的怪千万别动，Boss就开始掉血了。

切记不要用群攻，即使一种小怪被杀完了暂时没有刷新也千万不要动其他的怪，所谓坚持就是胜利，只要不杀错怪，连续造成五次最大伤害即可，称号“五连杀”总是属于不撞南墙不回头的队伍。

第五关之冰火魔神洛珂婕

从这一关开始，灵族秘库算是正式开始有了难度，对整个队伍存活能力的考验算是淋漓尽致的体现出来了，很多Boss释放的负面状态无法清除必须硬抗，法身和战罡尽可能的高，抗性也必须要过关，有一两件11的装备特别是衣服和脚，会省事不少。

第五关挑战成功要求硬抗冰神力或者火神力五次以上再打死洛珂婕。冰神力是类似焚香副本的冰冻，类似太昊的麻痹会减缓释放技能速度；火神力则是定期流血，流血血量会越来越多，达到极效之后再次从头开始。这两种恐怖的负面状态有些是无法清除的，只能选择默默承受。

只要选择其中一种负面状态承受即可，都可以获得称号“冰火魔神”。

第六关之贪将

如果说面对第五关的不利只能默默承受已经非常憋屈了，第六关的贪将绝对是第五关洛珂婕这方面的鼻祖。

杀掉我很容易，挑战我很难——所谓威武不能屈大概就是这么回事吧，挑战贪将一定要在他第二次逃跑之前击杀。

其技巧是，在他逃跑前将其按到10%左右的血量，此时贪将会逃跑第一次，同时变强，尤其是攻击变高，从之前的弱鸡摇身一变变成大神。这时候全队必须要再次全力输出了，和第三关的战神相同，有什么技能就赶紧砸吧，之前控制血量有了价值，将血量压得越低击杀也就越容易。

如果压血不够低，由于贪将防御也会变高，是来不及第二次逃跑之前击杀的；而相反的，绝对不能因为Boss很弱就完全杀死，所谓倚强凌弱不是正义所为，为了挑战成功的称号“你已经死了”，也只能先忍一时之气了。

第七关之邪眼

如果面对老顽童能够从容的数秒逃跑，那么第七关的邪眼对你来说难度就降低了不少。

相对于之前的贪将，邪眼的血量并不算出色，但是他会降低团队技能伤害，还会给自己清除怀光分筋和烈山花花等不利，所谓没有不利的Boss总是难杀的，队伍就必须做好持久战的准备。

到了30%以下血量的时候，邪眼就会释放群秒技能，任你大罗金仙无一生还，不过还好Boss会提前喊话，数秒之后鬼王焚香等群无敌就可以撑起来了，没有无敌的该御空就御空跑吧，挺过群秒技能，再次说话就可以继续跑过去击杀了。

既然有群秒，挑战成功条件自然也和这个有关，要求队伍死亡不超过3次，天音加血一定要加好，最好站得远一些避免自己死亡。最后的称号是“不死才能输出”，虽然我个人更喜欢“不死才是酱油王道”。

隐藏关之最菜Boss

开启隐藏关的唯一办法就是尽可能多的挑战成功前面7个关卡，当然，如果7个关卡全部挑战成功是必然出现隐藏关的，同时每一关的难度决定了对隐藏关出现的概率。

隐藏关的Boss属于严进宽出，进入条件虽然苛刻，但是杀起来却格外容易，我相信能见到它的团队绝对能轻松搞定它。

强化后的首饰怎一个“强”了得，不愧于是终极首饰强化，绝对比钻石更为恒久远，一颗永流传啊。

当然，相对于后三关而言，前四关难度低而且消耗较小，装备细节达不到的队伍完全可以选择击杀Boss而非挑战成功，这样也能保证有开启隐藏关石柱的机会，不至于被虐到只能退出副本丧失机会——前几次失败的经验是无法避免的，了解团队装备和配合水平，降低消耗获得尽可能高的隐藏关概率，是细节九套队伍和非极品十一套队伍需要做到的。P


隐藏boss

搜狐畅游

做一名神出鬼没的侦察兵
谈谈《战地风云OL》里的狙击手



在法国导演让·雅克·阿诺执导的电影《兵临城下》中，苏德两方狙击手之间的生死较量，令看过此影片的影迷记忆犹新。狙击手，这个隐藏在暗处的冷面杀手，是许多军事迷青睐的对象。当FPS游戏盛行后，玩家们把对狙击手的喜爱延伸到了游戏中，无论是以巷战为主的CS，还是拥有百人战场的《战地风云OL》，狙击手始终是其中的热门职业。

虽然同为FPS游戏，但CS与《战地风云OL》对于狙击手的要求却有所不同。在CS里，只要你拥有精湛的射术、敏锐的判断力与灵巧的操作，就可以在战场上称王。而在《战地风云OL》里，仅仅拥有以上优点还不够，你必须具备良好的大局观与团队意识，因为这不是几个人的战场，而是拥有战机、装甲车、火炮的百人战场，只有与战友们通力配合，才有机会战胜强敌。

说到这里，问题就来了：在《战地风云OL》里，如何才能成为一名合格的狙击手呢？

定位：团队的“眼睛”

首先，我们得弄清狙击手在《战地风云OL》里的定位。在战况激烈的百人战场中，狙击手的主要职责并非击杀敌人，杀敌只是辅助手段，侦察才是狙击手应该完成的任务。什么？我们有雷达与无人机，不需要狙击手侦察？朋友，指挥官只有一个，战场上那么多小分队，都需要雷达与无人机支援，指挥官哪里忙得过来？再说了，敌情瞬息万变，面对近距离的敌军，视野开阔的狙击手才是团队最好的“眼睛”。

生存才是硬道理

作为侦察兵，必须最大限度地保证自己的生命安全，才能及时为团队传送敌情。笔者有两个狙击手朋友，刚从某FPS网游转战到《战地风云OL》。这二人射术精湛，难免有些洋洋自得，以为自己照样可以在百人战场逞英雄。谁知道战斗打响后，这两位仁兄最先牺牲，不是被坦克连掩体带人轰死，就是被敌人的尖兵从背后爆菊。两位高手牺牲数次后，终于顿悟：这百人战场果然不是巷战能比的，想要痛快杀敌，先得将自己完美隐藏起来。

在《战地风云OL》百人战场中，野外山坡的草地、树林是绝佳的隐藏点，狙击手卧倒后，进可以击杀敌人，扰乱敌军视线；退可以侦察敌情，帮助伙伴们化险为夷。此外，较为隐蔽的沟渠也是不错的选择。在沟渠里，战机轰炸不到，坦克碾压不到，唯一需要防备的，是敌军步兵的突然袭击。为了避免被对手奇袭，建议大家在自身四周，敌人可能经过的地方安上阔剑地雷，然后再卧倒隐匿。

如果狙击手随大部队冲进了城市据点，请迅速前往坚固的建筑附近，在屋内窗口旁、建筑边角等不易被发现的地方隐藏起来。切记不要前往那些只有一面墙的掩体，一来不利于隐藏，二来经不住炮轰，稍不注意就英勇就义了。

找寻目标，侦察敌情

狙击手视野开阔，自然容易发现成群结队的敌军。不过，对于隐藏在暗处的零星奇袭队，还有同为侦察兵的敌方狙击手，我们就要费一番心思了。

一个优秀的狙击手应该有着超强的找寻隐匿目标能力，掩体、窗口、草丛、建筑物边角、沟渠都是敌人一般藏匿的地点。找寻隐藏目标的能力与经验是密不可分的，子弹射出的方向、远处草丛的异动等等，都可能泄漏敌人的行踪，关键在于你能否把握住这个机会。

如果因为敌我距离太远，而导致你无法及时找出藏匿的敌人，请无需过于担心；只要你的操作与意识高于对手，注意灵活换位，那么远处的对手也很难造成威胁。

综述

掌握以上要点，再配合苦练而成的精湛射术，你便拥有足够的资本驰骋在百人战场上。P


我是一名狙击手


险些被敌军载具屠杀


阔剑地雷是粗心步兵的噩梦


利用掩体进行攻击


搜索目标，观察敌情

汇众教育

月薪8000 门里门外 看游戏教育的深远影响

汇众教育 www.gamfe.com

“我找到工作啦，做游戏策划，月薪8300。”这是一个名为施博文的大男孩，用激动的语气，逢人便讲的一句话。也是他在接到游戏公司录用消息后，抱着父亲母亲喜极而泣，喃喃重复着的话。这也是他取得父亲信任，社会认可，并获得成人礼的一个重要标志。

月薪8300，对一个职场新人来说，比中六合彩的几率还低，就像是划过晴空的惊雷。而它确是那么真切的正中了施博文。不同寻常的运气，却往往是一些再正常不过的必要条件碰撞而成的。

施博文象所有的男孩一样，喜欢玩游戏。他的成长，几乎是在游戏中完成的，也曾无数次被父母劝诫过，要好好学习。因为过度的专注，高考落榜了。每当他提出要学习游戏制作的时候，他那稳重的父亲，总是轻描淡写的说，那种东西玩玩可以，当不了正事。

正是这“过度的专注”，指明了一条新路。让他有了自己的职业规划方向，原本不被看好的游戏历程，却积累了他不同类型的游戏经历，和日积月累的成熟想法，于是从单纯的享受别人的娱乐产物到开始研究玩家的需求，企业的需求，最终成功走向策划的工作岗位，并一鸣惊人。我们也相信，这终归会是让他幸福一生的游戏事业。这是一个非常良好的、必然的循环。游戏作为高新复合技术行业，将是未来一代孩子们的发展出路之一。

这个略有点胖胖的大男孩，经过无数次的谈判，宣誓。终于打动了家人，背井离乡，来到了大都会北京，并机缘巧合的进入了汇众教育的公主坟校区，学习程序和策划课程。孩子的母亲，牢牢地抓着任课老师和班主任的手，把孩子交托给了学校。其实那一刻，他们仍然心存疑虑，但是孩子的梦想是家长要倾全力去支持的。他们做到了。

汇众教育公主坟游戏学院因为从事游戏教育的培训是最早的，历时也是最长。多年的挖掘和培养，积累和吸纳了很多业内研发经验丰富、功底深厚的教师。其中有些老师，更是国产游戏第一代、第二代的首批成员。研发经验在10年以上，研发过的游戏类型也是非常丰富。正是因为有了这批强有力的师资队伍和学校一流的管理经验，才使得越来越多的游戏精英通过公主坟游戏学院这个平台，找到了自己的把兴趣转化成创造力的方式方法，并依托学校多年与企业的人才合作关系，最终有了非常可观的事业归宿。就业才是硬道理，这是公主坟游戏学院多年以来秉承的重要理念。

中国的游戏制作，有中国的特色。对于技术的要求和成本的控制，以及特殊开发周期和行业标准，团体协同工作等方面，也是非常严苛的。做为施博文的老师，通过综合的评估之后，对他做了一个修正的个体设计。让这个孩子，从根本的思维模式上发生了极大的改变。在他对游戏的单纯热爱的基础上，注入了程序思维和策划思维，使他成为了理性，逻辑严谨的职业人，这更像是一次“造星”的过程。一个普通的农村娃，经过名师的用心点拨和培养，可以做到难以置信的突破。

垂头丧气的孩子，成为了一个雄心勃勃，志气飞扬的知识青年。然而仅仅是这样还不够，还需要对企业的工作流，行业文化，有所了解。公主坟校区的就业老师会悉心的疏导和解答孩子们的疑惑。通过反复的多种类型公司的模拟测试题，模拟面试以及配合学校的项目实训开发等方式，从社交礼仪、言谈举止、沟通协调、团队合作、应变等各方面完成学生到职业人之间的位置转换。至此，一个充满自信，前景光明的施博文，一个高中生也可以拿月薪8000高薪的生活事件，经过很多个合理的，科学的，准备工序，终于诞生了。

没有学历、没有经历、没有积蓄的孩子们，究竟该怎么办？科学优质化的游戏教育将帮助你完成对人生的逆转。相信我们，并相信自己，学历不是当今社会求生发展的唯一出路，高专的重合型、实战型人才才是企业备受关注的骄子

游戏高薪签约班

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区

网址：http://gzf.gamfe.com

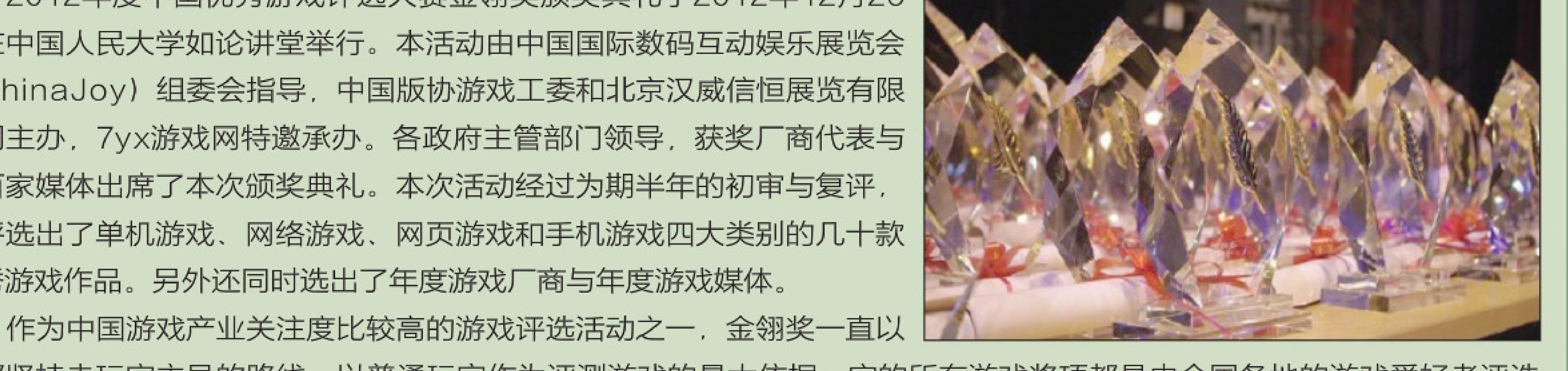




头牌新闻

2012年金翎奖颁奖典礼在北京举行

■本刊记者 monitor



2012年度中国优秀游戏评选大赛金翎奖颁奖典礼于2012年12月26日在中国人民大学如论讲堂举行。本活动由中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）组委会指导，中国版协游戏工委和北京汉威信恒展览有限公司主办，7yx游戏网特邀承办。各政府主管部门领导，获奖厂商代表与近百家媒体出席了本次颁奖典礼。本次活动经过为期半年的初审与复评，共评选出了单机游戏、网络游戏、网页游戏和手机游戏四大类别的几十款优秀游戏作品。另外还同时选出了年度游戏厂商与年度游戏媒体。

作为中国游戏产业关注度比较高的游戏评选活动之一，金翎奖一直以来都坚持走玩家主导的路线，以普通玩家作为评测游戏的最大依据。它的所有游戏奖项都是由全国各地的游戏爱好者评选出来的，评选的结果能较好地反映玩家的心声。金翎奖的颁发在鼓励游戏厂商不断为广大游戏玩家推陈出新的同时，也反映出游戏玩家对游戏产品的取向偏好，对游戏公司的发展方向起到了一定的指导作用。

在本次颁奖典礼上还同时举行了“2013中韩游戏开发者日合作互换会刊仪式”。中韩两国作为如今亚洲乃至全球网游市场的重要生产与消费基地，彼此之间很有必要进行深入合作，共享资源。本次仪式将促进中韩两国在游戏研发领域的技术交流与合作，增进区域内游戏产业之间的技术共享，对亚洲游戏产业的未来作出贡献。P

晶合热点

昆仑万维继续跨域布局，代理多款日韩端游



2013年1月4日，昆仑万维正式对外宣布代理3D日式ARPG网游《晴空物语》。本作由台湾X-Legend公司研发，游戏以日式萌系可爱元素为卖点，注重轻松休闲的玩法。昆仑万维已经签约代理游戏的大陆、韩国及东南亚等地区的运营权。此外，在2012年12月28日，由昆仑万维重新代理的经典网游《仙境传说》也已经开放测试。作为一家页游厂商，昆仑万维在新的一年里继续自己的跨域布局，进一步整合手中的页游与端游资源。据称《仙境传说》等游戏的手机版正在秘密开发中。

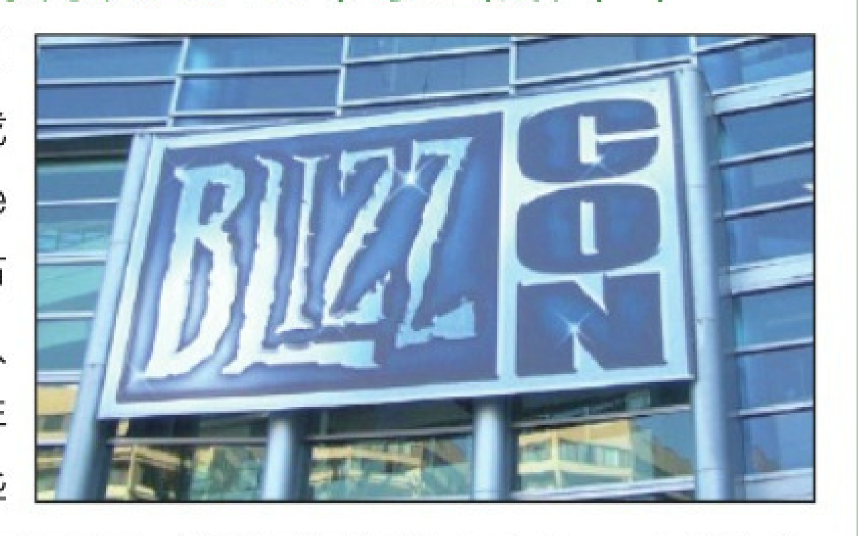
金山全面转型，主攻移动互联网



金山软件CEO张宏江

2012年底，金山软件CEO张宏江公开表示，在新的一年里，金山游戏将全面向移动互联网转型，新设项目将全部为网页和手机游戏，不会再有新的客户端游戏项目。张宏江强调3点：未来将会继续向移动互联网转型；新业务投入上强调市场占有率和收入；在游戏方面会推出更多的页游和手游。不过张宏江同时强调，端游目前是金山游戏业务中重要的一部分，不设立新项目并不意味着放弃已有的《剑网3》等端游。

暴雪总裁正式确认2013年暴雪嘉年华



2013年1月3日，暴雪总裁Mike Morhaime在Twitter上公布消息，正式确认暴雪将在2013年重开暴雪嘉年华（BlizzCon）。暴雪嘉年华是暴雪粉丝们每年一度的狂欢盛会，在会展上不但有暴雪游戏制作人演讲，最新的暴雪游戏情报，还能欣赏到Cosplay大赛，电子竞技比赛等等。除此之外，暴雪还会在会展期间宣布一些非常重要的新闻。暴雪嘉年华从2007年至2011年，每年都会举办，不过在2012年停办。在2013年的新年之际，暴雪总裁的此番表态无疑让粉丝们吃了一颗安心丸。

微软收购R2 Studio为新一代游戏主机作准备

2013年1月4日，有消息称微软已经完成对小型家庭娱乐技术创新公司id8 Group R2 Studios的收购，并收购了其旗下有关电子设备控制的全部专利。这一收购很可能是微软为新一代游戏主机打入客厅作准备。据了解，R2 Studios掌握着允许用户通过智能手机来控制家用电器及灯

头牌新闻

《新仙剑OL》开启首次封测

■本刊记者 一丝blue

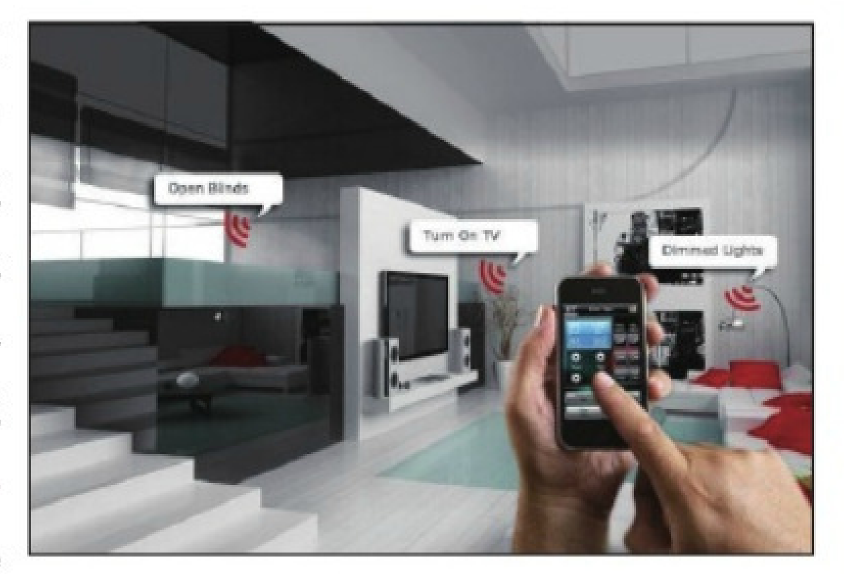
由大宇独家授权，上海骏梦开发的“仙剑”题材网页游戏《新仙剑OL》于2012年12月28日开启首次封测。这款页游采用全新的Unity3D引擎，耗时三年制作。全新的引擎在画面表现上达到了非常好的效果，但玩家必须下载相应的插件方能在浏览器上正常运行这款页游。



《新仙剑OL》封测登录界面

插件问题并没有阻挡“仙剑”粉丝的热情，截止1月8日游戏封测结束，不少“仙剑”粉丝都进入游戏世界进行了体验。在画面上，Unity3D引擎的表现令人满意，效果可媲美客户端游戏。除画面之外，游戏还重制了历代“仙剑”中经典的场景与剧情，将一个个粉丝们熟悉的故事以全新的方式重新演绎出来，以怀旧与温情为游戏的卖点来打动玩家。虽然封测期间的内容还不多，但官方承诺让“仙剑”系列中的经典人物悉数登场，并在游戏中设置了“伙伴图鉴”功能，供玩家在游戏中收集NPC人物。游戏设定有四种职业，分别为剑仙、豪侠、刺客、方士，每种职业还有不同性别的角色可选。游戏战斗模式是页游常见的九宫格回合制，除此之外还有钓鱼、坐骑、挖宝等系统会陆续开放。

在游戏封测开始前两天的12月26日，游戏还获得了2012年度金翎奖“玩家最期待十大网页游戏”奖项。“仙剑之父”姚壮宪代表制作方亲自上台领奖。2013年，随着“仙五前传”等“仙剑”新作单机游戏的发布，这款页游也会适时跟进，开启更大规模的内测与公测。P



光系统的Android应用，这被视为是未来家庭游戏主机和体感游戏所必须的一个科技趋势。收购完成后，R2 Studio创始人Blake Krikorian将会与其旗下团队一起加入微软，从而增强微软的Xbox部门的实力。

晶合新作

布袋戏改编网游《霹雳神州Online》台服封测



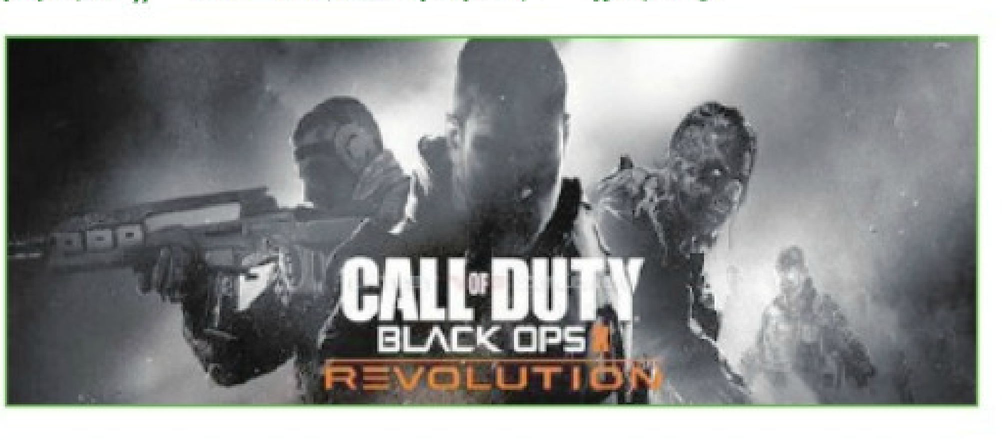
2013年1月10日至14日，由霹雳布袋戏改编的网游《霹雳神州Online》迎来首次封测。霹雳布袋戏在台湾、广东等南方地区颇受欢迎，曾经在2001年推出过首部网络游戏《创世霹雳》。此次的《霹雳神州Online》是布袋戏时隔12年之后再度被改编为网游。本作游戏由智冠科技旗下子公司智乐堂研发制作。游戏采用最为经典的《霹雳神州》三部曲作为主要剧情，再融合其他多部剧集英雄人物，玩家能够在游戏中一睹素还真、一页书等人气角色的风采。

FIFA与“实况”两大足球网游PK韩国市场



2012年12月27日，由NHN代理的《实况足球OL》开始在韩国公测，拉开了《实况足球OL》与《FIFA OL3》两大足球网游在韩国市场大战的序幕。FIFA系列足球网球在韩国一直表现优秀，虽然《FIFA OL3》更换了代理公司，由Neowiz改为Nexon，但比“实况”早一周开始公测的《FIFA OL3》依然表现强势，开服一周，在线人数便超越了老版本《FIFA OL2》。“实况”系列作为杀入韩国网游市场的新秀，要想超越FIFA并非易事。

《使命召唤9》DLC迎来僵尸模式



《使命召唤9——黑色行动2》上市两月之后，在2013年1月迎来首款DLC的消息。动视暴雪在一张海报中标明首款DLC的名称为“革命”（Revolution），内容包括4张多人游戏地图，一张僵尸模式地图和一把SMG（Peacekeeper）。其中多人游戏地图包括Hydro、Downhill、Mirage、Grind，而僵尸模式地图名为Die Rise。DLC首发Xbox 360平台，但并非独占，稍后会陆续登录包括PC平台在内的其他平台。

晶合快评

当然，仁慈的阿提拉会在宪政的道路上一路向前的

■晶合实验室 Joker

各位看到我这个“狂霸酷吊拽”的文章名字后一定会非常怀疑我这个人精神是否还正常。“上帝之鞭”这个用以形容阿提拉的无比邪恶的名字能同“仁慈”搭上边？游牧出身的他能走宪政道路？其实这种话除了海参崴渔夫那个家伙相信之外，也不会有别人再愿意搭理我了。

各位稍安勿躁，这种情况当然不是真实生活里出现的。事情的起因是最近我想玩一些快节奏的游戏，于是海参崴渔夫那个混蛋给我推荐了《文明V众神与诸王》，在我用14年（也就是游戏中的14个回合）的时间造出了第一队工人之时，我不禁兴奋地流下了两行热泪：这真是个节奏“无比明快”的游戏！我应该说以后再相信那个混蛋我就去死！



随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

好了之前都是在耍贱犯二，我只是想借那个不靠谱男青年引出我最近沉迷于“文明”的世界这个事实而已。为了赶稿昼夜不停打穿了“仙五前传”，天天沉迷于LOL这种不实消息都是海参崴渔夫那个混蛋为了黑我而造谣的！

“文明”系列之前我接触得并不多，只是对其庞杂的系统和极其缓慢的游戏节奏略有耳闻。这个系统让无数玩家又爱又恨。就像前文所说，我在发现14年才能造出第一队工人后一度打算放弃，但结果却是我沉迷了，我沉迷的原因既不是因为它庞杂的科研体系，也不是多样的游戏玩法，而是那种可以操纵自己手下的人物走上与历史截然相反道路的感觉。这种叛逆历史的反差感简直让我如痴如醉。

在我手下，曾经令整个欧洲都笼罩在恐惧之中的“上帝之鞭”阿提拉可以成为“仁慈的君王”并带领匈奴子民走上民主宪政的道路，拿破仑可以利用外交联合全球从而达成最终的胜利，这种真实与虚幻的猛烈撞击感带给我的乐趣远超利用游戏缜密的系统获得的游戏快感。

我相信很多人都同我一样，在游戏中希望能够看到一些与现实中不同的东西，如果能够在自己手中达成这种转变，则更美妙了。诸如戏剧等其他艺术一样，游戏也是一种能够让你体味各种不同人生形式的作品，无论什么游戏，RPG也好，FPS也罢，都能让你从中找到一种你在现实中完全没可能实现的愿景。

这种通过打破人们现有认知，从而形成强烈的戏剧冲突感的设计这些年屡见不鲜，按照伟人的一生照本宣科地活下来，大事不虚、小事不拘的表现已经不能满足人们的好奇欲，因此活出一个不一样的人生就成了广大玩家YY的必然需求，无论是例如“文明”这类开放式你想怎么来就怎么来的，还是诸如“轩辕剑”系列那种颠覆你原有认识的，其实归根到底都是在让玩家有一种代入感和成就感，因此游戏也就成为一种虚拟圆梦的途径。

除开你主动获得这种乐趣，还有一种制作方抓住玩家将这种冲突融入游戏剧情的方式，让你被动地接触的。例如上文提到的《轩辕剑五》就给大家带来了一个不同于以往认知的诸葛丞相，将他描述为一个穷兵黩武力求统一中国的“武”侯。虽然这些说法和观点其实早已有之，但当整个剧情非常直观地表现出来，并且你还身处其中之时，那种感觉远比单纯听或者看更有冲击力。

游戏类型不同，能令个人感兴趣的点也不一样，像海参崴渔夫那个只追求“真人快打”拳拳到肉的热血混蛋如何能理解我们这种运筹帷幄天下大事皆握于手中者的乐趣呢？所以，在我的世界里，仁慈的阿提拉会在宪政的道路上一路向前，铁木真会和大唐女皇武则天结成牢不可破的同盟。而我和某个热血混蛋的战争依旧会这么持续下去的，放心我不动手，因为我打不过他……P






漫画作者：suns



小冰期的前奏
——THQ的兴衰轨迹

■晶合实验室 海参崴渔夫

2012年平平安安地过去了，既没有地动山摇，也没有骚乱与审判，更没有外星人大张旗鼓地前来造访，地球人呵欠着打开窗户，让2013年进到屋子里来，带着寒气的晨曦一如往常。去年传说中的“世界末日”已经在围观各种行为艺术的热闹气氛中一笑而过，一条关于某游戏业巨头破产倒闭的新闻，很快就被互联网上其他充满欢乐气息的内容给淹没了。

直到很多天后，游戏玩家抓起手柄或打开电脑，看着屏幕上跳出来的大大的Logo，这才挠了挠头皮。

“哦？这么说，THQ是真的破产咯？”

是的，THQ倒在了“世界末日”的前夜。

“是做《英雄连》和《暗黑血统》的那个THQ吗？”

是的，THQ是北美第三大游戏制作与发行商。

“对了，是不是还做了《泰坦之旅》和《潜行者》？”

不，那是THQ发行的。其实他们发行过的游戏堪称车载斗量，否则也称不上“北美第三大巨头”了。

“一说到游戏巨头，我就想到EA、动视暴雪、世嘉这些名字……”

咳咳，2011年EA和动视暴雪的收入大概是THQ的6到7倍吧，到了2012财年，EA收入在41亿美元上下，净利润7600万美元，而THQ……不好意思我忘了，它破产了。

“……真可惜，这个Logo太熟悉了，一下子勾起我好多回忆。前些日子的《黑道圣徒——第三街》口碑不错，而且听说也大卖400万份，怎么东家说倒就倒了呢？”

有人说是因为THQ对工作室的管理很混乱，这些年购进卖出关停太过随意；有人说THQ号称“集中资源办大事”，为开发3A大作而放弃获得长期授权的儿童游戏，纯属自毁长城；又有人说THQ到处铺开项目以至于尾大不掉，虽然号称北美第三但资本规模还是不好跟EA、动视暴雪比——就这样还敢做主机外设；很多玩家说THQ投入太多钱在一个愚蠢的项目上了——你知道我说的是《国土防线》，其实还不止是《国土防线》；当然，更多的人直接在骂THQ的总裁Brian J. Farrell是个傻（哔——）。

“好了好了，不就是四个字么——经营不善。”

是的，我同意，经营不善。

“不过，THQ旗下有不少响亮的游戏牌子，好像也没把哪一个彻底做砸了。俗话说‘百足之虫，死而不僵’，这才几年光景，曾经十多亿美元规模的公司就这么倒了……”

我也说不清楚，一言难尽吧。

“THQ剩下的资产和品牌现在怎么样了？”

起初的消息是被一家名叫Clearlake Capital Group的私人投资公司买走了——包括THQ旗下仅剩的4家开发团队（Volition、Relic、Vigil、THQ Montreal）和绝大多数游戏品牌，以及THQ与4A Games、Crytek、South Park Digital Studios等游戏开发商签订的合同。THQ副总裁杰森·鲁宾（Jason Rubin）写了封热情洋溢的公开信，宣称破产保护并不意味着THQ的终结，“它所代表的意思与终结恰恰相反”，THQ将获得更充裕的资金，开发环境将比以前更好。

“哦，‘失去的只有锁链，赢得的将是整个世界’么？这个鲁宾可真是舌灿莲花呀，发布破产宣言的日子也一定是他精心挑选的吧！看起来Clearlake既财大气粗又热爱游戏行业，它花了多少钱？”

6000万美元。

“Bullshit，多少？”

6000万美元。不过实际上这场闪电交易可能要黄，THQ的债权人和受托人强烈反对，他们指责THQ是如此迫切地把自己打包卖给Clearlake（清澈湖？），以至于违背破产收购

程序，规避让更多的买家参与投标，甚而至于——债权人在报告中称THQ在假造财政赤字以确保破产进程的加速。THQ目前总资产计2.048亿美元，债务有2.481亿美元，无论如何，6000万美元就能把THQ连同旗下所有开发团队、游戏品牌以及签订的授权合同一股脑拿走，实在是相当低廉。

“算了算了，我对资本主义这一套花招不感兴趣。直觉上我宁可育碧或者像华纳兄弟这样的娱乐公司接手，至少听上去内行一点，不是吗？最后一个问题，抛开鲁宾关于涅槃重生的巧舌如簧，THQ享年多少？”

23岁——

1990：启航

1990年，玩具公司THQ在美国加利福尼亚州的卡拉巴萨斯（Calabasas）成立。相信大部分读者跟笔者一样，此前从未听说过这个名字。实际上卡拉巴萨斯确实是一个小地方，1991年才建市，到2010年的时候人口才达到两万三千人——谁能想到成立于斯的THQ后来能在十多个国家和地区设立分部？

THQ的建立者Jack Friedman原本就是做玩具生意的，他是20世纪七八十年代美国著名玩具公司LJN Toys的联合创建者。Friedman私人注资100万美元建立THQ，这个名字是“Toy Head Quarters”的缩写。

1990年，电子游戏已经获得了相当的发展，雅达利和任天堂的游戏机已经走进诸多家庭的客厅，自然而然也与儿童娱乐产生了交集。1990年9月，THQ收购了第一家电子游戏制作组——Brøderbund的视频游戏部门，这个名字里带有北欧字母的公司在上世纪80年代曾经盛极一时，但确实是个地地道道成立于俄勒冈州的美国公司，发行过《银河帝国》（Galactic Empire）《坦克指挥官》（Tank Command）等游戏。新收购的制作组开足马力，到1991年1月，THQ的第一款游戏产品《彼得潘与海盗》（Peter Pan and the Pirates）正式上市。

THQ虽然是以实体玩具公司的初衷创立的，但从诞生伊始就与电子游戏业务产生了交集。值得一提的是，最早的THQ商标名其实是“T*HQ”，无论是在玩具还是游戏包装盒上，“T”和“H”之间都有个星号。这个星号要到1994年THQ完全放弃玩具制造业务之后才去掉。

现有的不少资料将THQ的创立时间记载为1989年，这也是有依据的。1989年，Trinity Acquisition Corporation成立，它本身是个只为筹资而存在的空壳公司，到1991年夏天，THQ和Trinity Acquisition换股合组成立新公司，原THQ股东控股51.7%，公司名仍叫THQ，并且原THQ建立者Jack Friedman继续被任命为总裁。

玩具公司THQ天然与一些儿童文化产品及相关公司亲近，1990年底，福克斯公司推出了克里斯·哥伦布导演、麦考利·卡尔金主演的经典喜剧电影《小鬼当家》（Home Alone），THQ旋即设法获得授权，在Game Boy、NES、SNES平台上发行同名游戏。关于这款游戏，有一个细节可能知道的人不太多——猜猜看，《小鬼当家》的NES版是谁开发的？答案是——Bethesda。没错，就是它，在开发出《上古卷轴》以前，Bethesda能在游戏史上露脸的机会可不多。

1992年，THQ又跟随电影的续作《小鬼当家2——玩转纽约》发行游戏续作《小鬼当家2——迷失在纽约》（Lost in New York）。这一系列动作可以被视为THQ一条发展路线的序幕——在此后20年时间里，它先后与尼克国际儿童频道（Nickelodeon）、迪斯尼（Disney）、皮克斯（Pixar）等公司合作，获取相关卡通形象及故事背景的长期授权（如



THQ的创始人、收购的第一家工作室、发行的第一款游戏以及具有特殊意义的《小鬼当家》游戏，都在这儿了

海绵宝宝、史酷比、布拉茨娃娃……这些卡通游戏的包装盒上必然会印着“THQ”，它就差把米老鼠的授权也买过来了

《海底总动员》《辛普森一家》《海绵宝宝》《星球大战》等），开发或发行相关游戏，这成为THQ产品线的重要组成部分。

除了儿童游戏，THQ还先后获得了一些体育赛事、联盟的长期授权，不过相比起财大气粗的EA，其领域相对冷门，集中在WWE（世界摔角娱乐，早期THQ是与其前身WWF以及其他摔角联盟如WCW签约取得授权）和UFC（终极格斗锦标赛）上（1997年THQ还曾经设法取得了站立技格斗赛事K-1的授权，在PlayStation上推出了《K-1——竞技场斗士》，但之后没有继续合作）。如今UFC和K-1已经分别成为全球综合格斗与站立技格斗赛事的顶级权威，WWE的影响也相当可观，搏击摔角虽然无法与足球篮球这些国民运动相比，但不得不说这依然是THQ手中的一张牌，前前后后总共推出了几十款相关体育游戏。

后话慢提，且回到上世纪90年代中期。前面提到在1994年，THQ完全放弃了玩具制造业务，到了1995年，创始者、总裁、优秀的玩具商人Jack Friedman离开THQ，重新建立了自己的玩具制造公司。THQ彻底转变为一个电子游戏制作与发行公司，并于1997年通过一系列资产调整合并，从加州搬到了特拉华州。

2000：新千年

千禧年后的THQ换了一个新的Logo——黑白红三色组成的斜体“THQ”商标，对于很多玩家而言这或许是最令人备感亲切的标志了，太多让人回味无穷的虚拟旅程以此为序幕。

新世纪的THQ已经开始着手提升核心产品研发能力——反映到行动上来说，就是开始到处收购游戏制作组。

2000年9月，Volition被收归旗下，其代表作为《红色派系》和《黑道圣徒》。

2004年，大名鼎鼎的Relic Entertainment加入THQ，在此之前他们已经做出了《家园》这样的杰出作品，之后又奉献出《战锤40K——战争黎明》和《英雄连》这样的经典即时战略游戏。

同年11月17日，澳大利亚游戏制作公司Blue Tongue Entertainment被收购，它制作了大量基于尼克国际儿童频道所授权的儿童游戏，如Nicktoons系列。它是THQ巩固授权儿童游戏阵线的重要力量。

2006年，Vigil Game加入THQ，它就不必多作介绍了，是《暗黑血统》的开发组。

……

鼎盛时期的THQ旗下有11家游戏制作组，在北美（美国、加拿大、墨西哥）、欧洲（奥地利、丹麦、法国、德国、意大利、西班牙、瑞士、英国）和亚太（澳大利亚、日本、韩国）十余国拥有制作组和分部。除了WWE、迪斯尼、尼克国际儿童电视台的多项长期授权，THQ还同美国MGA娱乐以及英国Games Workshop签约，进一步获取了布拉茨娃娃和《战锤40K》系列的游戏专营权。

当然，作为一家游戏发行与制作公司，THQ的所有辉煌都来自于一款又一款品质优良的游戏产品，它们才是成功的坚实基石。

2001：《红色派系》，原创游戏的良好开端

2001年，《红色派系》初代夹杂在一堆“辛普森一家”“海绵宝宝”“史酷比”“WWF”中发行了，在这些“名牌”的包围下，原创游戏《红色派系》显得毫不起眼。但是在正式上市后，这款首发于PS2平台的第一人称射击游





Volition和它的《红色派系》。2011年，它还被改编成了电影

戏收到了如潮好评。大受鼓舞的THQ立刻将续作的开发提上日程，Volition（也许可以翻译成“意志”）的效率也相当不错，2002年10月《红色派系2》PS2版在北美上市，次年又移植到PC、XBOX以及任天堂的GC（Game Cube）上，初代《红色派系》甚至后来还被移植到了诺基亚的N-Gage平台上。

2001年11月15日《光晕》（Halo）发行，而《红色派系》则在之前6个月发行，因此它可谓是赶了个巧。作为新生的PS2平台上仅有的几部原创FPS游戏之一，它的视觉效果和“场景破坏”系统展现了“次世代”主机的性能，让很多玩家头一次惊诧于FPS游戏类型在主机平台上的表现。

《红色派系》系列讲述了一个中规中矩的故事，而且拥有一个完整的世界背景：公元2070年，人类已经开始殖民火星，地球上的能源日渐枯竭，对火星上的矿产能源产生急迫的需求，然而，在火星矿业寡头Ultor公司的压榨下，矿工生活工作条件恶劣，人身安全毫无保障，他们开始反抗。骚乱逐渐升级，地球防卫军（EDF）介入维持了秩序，帮助火星住民重建家园，恢复正常生活。然而，地球防卫军在成为火星实际合法政府后，尝到了控制矿产的甜头，开始腐化堕落，1代中的解放者成为2代中的压迫者。不堪高压的原住民重新拿起武器，与地球防卫军作战。

游戏全系列都发生在火星上，Volition开发出的游戏引擎堪称优秀，在Geo-Mod技术的支持下，玩家可以利用爆炸性的武器毁坏场景与建筑——这让游戏中一些锁着的大门形同虚设，因为直接在旁边的墙壁上轰个洞是最省事儿的做法；而在联机对战中，有创造性思维的玩家能藉此给对手带来一些惊喜。

《红色派系》出了两作之后，拖了很长时间才出第三作，但那已经是2009年的事情了，而且从第一人称变成第三人称。

相比起THQ后来发行的一些作品，《红色派系》并不能算是同类型游戏中的翘楚——毕竟同一时期PC平台上id、Epic、Valve等公司的作品依然标识着FPS的高度，而《光晕》则逐渐奠定了Xbox平台上至尊王者的地位——但对于THQ而言，这是一个不错的原创开端。

2004：《战锤40K——战争黎明》THQ的胜利黎明

从2004年开始，THQ开始推出基于桌面游戏《战锤40K》改编的即时战略游戏《战锤40K——战争黎明》，而制作组则是刚刚被THQ收归旗下的加拿大游戏开发商Relic Entertainment（Relic翻译成“遗迹”还是比较靠谱的，但很多玩家喜欢称它为“水雷社”）——它曾以《家园》（1999年）轰动游戏界，在20世纪的时候，这款不仅用3D建模而且操作方式与战斗也“真3D”的游戏相当超前，结结实实把人们都震撼住了。2002年Relic推出充满想象力的《不可能的生物》，其引擎后来为《战争黎明》所用。

无论是《不可能的生物》还是《家园》的续作《家园2》，都引起了业界关注，但游戏却未必卖座。Relic通过这些题材相对较偏的游戏展现出制作成员们过人的才华，然后干干脆脆地以1000万美元的价格把自己卖给了THQ——从此摆脱了总是“一鸣惊人”却总赚不到钱的状态，开始了细水长流的《战锤40K——战争黎明》的开发。从2004年到2011年，Relic开发的《战锤40K——战争黎明》系列游戏及资料篇的数量达到了7款，成为THQ旗下最坚挺的产品线。

同样是桌面游戏，《战锤40K》作为《战锤》的未来衍生版，其影响相比起大名鼎鼎的《龙与地下城》要逊色不少。从文化题材角度看，哥特式的科学幻想加轻魔法，风格相当突出——星际战士（Space Marinese）、混沌军团、



《战争黎明》与《英雄连》有着千丝万缕的联系

《不可能的生物》真正是“天马行空”，而且其画面引擎在改良后被Relic用在了《战锤40K——战争黎明》上

帝国防卫军这些形象有许多拥趸，但是相比起《星球大战》《星际迷航》这种美国国民级文化题材，《战锤40K》显然是不讨巧的，它或许在欧洲拥有更多人气。好在Relic制作组很快证明了他们具备踏踏实实做游戏的素质，在《魔兽争霸3》系列作品正如日中天地主导即时战略游戏市场，《命令与征服》新作以及《国家的崛起》等优秀作品纷纷打入的时代，《战锤40K——战争黎明》站稳了脚跟，默默蓄积人气。

今天回想起来，或许21世纪初的游戏圈氛围与现在不太一样——也可能是国内外玩家群的区别，为一款游戏党同伐异的气氛并不算流行，否则又是有绿皮兽人又是有英雄有技能，还不得被一些粉丝喷死："都是抄了暴雪的吧！"——当然，2004年的时候"粉丝"这个网络用词尚未被选秀活动推广普及。

在2009年2月蝉联北美和英国PC游戏销量排行榜首3周的《战锤40K——战争黎明2》出来之前，《战锤40K——战争黎明》及资料篇的累计销量已经超过了400万份，作为一个纯PC平台游戏，并考虑到早期数字平台还不发达，这份细水长流出来的成绩难能可贵，Relic和THQ在这个过程中积累了不少资本——不仅仅是经济上的利润。从中吸取的宝贵经验，使得他们对市场方向和玩家需求有了深刻的把握。

2006、2007：巅峰时刻

2006年对于THQ来说是一个里程碑，这一年的9月12日《英雄连》上市了。在持续占据PC游戏销量榜前列之后，年底它又横扫了几乎所有游戏媒体的评奖——《PC Gamer》和《Computer Games Magazine》将之评选为年度游戏，Gamespy、Gamespot、IGN将之评选为2006年度最佳PC游戏，至于最佳策略游戏、最佳联机游戏更是舍"英雄连"其谁。

《英雄连》改变了传统即时战略游戏中的资源采集方式，玩家必须通过控制地图上的战略点来获得补给，而且战略点不能被切断，这让游戏节奏变得紧凑而充满技巧。

《英雄连》的诸多兵种都是以班组为基本作战单位，而不是操作一个一个具体的士兵。士兵的AI较高，懂得自动根据地形来寻找掩体——例如弹坑、壕沟、沙袋、矮墙、废弃车辆，不同的掩体能提供的保护不同，你可以依托沙袋来躲避子弹，但当对方调来重型火炮时……还是跑吧。此外，士兵们在遭受火力压制时还懂得匍匐前进。这些设置让这款即时战略游戏的操作相比强调"APM"（每分钟点击鼠标次数）的作品轻松了许多，玩家能专注于精美的画面效果，获得更多的乐趣。

这些设计理念大多源于《战锤40K——战争黎明》。可以说，没有看似不温不火的《战锤40K——战争黎明》的积累，就没有《英雄连》的震撼爆发。从这里我们能够清楚地认识到，当正确的设计遇上正确的题材，一款游戏将能爆发出多大的能量。

在《英雄连》出现之前，德国CDV于2000年发售的《突袭》是二战题材即时战略游戏的标杆，更早的时候也许还有《近距离作战》——它们都很写实，但是基本吸引不了军迷以外的玩家。在这6年的时间里，《命令与征服》《红色警戒2》《地球帝国》等一系列涉及到热兵器战争的即时战略游戏，都与《突袭》的道路完全不同，毫无疑问这又是完全不能让军迷满意的。在《英雄连》出现之前，无论是玩家还是游戏设计师都很难想象，真实与娱乐可以在这种题材的即时战略游戏中得到兼顾。在此期间，曾经有《地面控制》系列向这种路线进发，但其架空未来的题材限制了发展空间，而且Massive Entertainment对于细节的掌控也不可与Relic精



《英雄连》是一款伟大的游戏，这毫不妨碍《突袭》的伟大。然而现在有很多玩家并不能理解这个道理

Relic宣称《英雄连》的画面拉近视角后也不逊于《半条命2》

《泰坦之旅》和《潜行者》都是越玩越有味道的游戏

心打造的《英雄连》同日而语。

《英雄连》连同之后发布的两部资料片《抵抗前线》《勇气传说》拿走了即时战略游戏所能拿到的所有荣誉，即使在数年后出现了《冲突世界》和《R·U·S·E》这样的精品，《英雄连》续作的号召力依然无与伦比，玩腻了自己制作的Mod的玩家们，都在翘首期盼着Relic亲自出手，将东线的苏德战争补完。

最耀眼的光华无疑属于《英雄连》，但对于THQ来说，能赚钱的可不止它一个。同一年，Volition制作出仿GTA式的《黑道圣徒》（Saints Row）并一举成功，这款Xbox 360首发独占的游戏最后卖出200万份，直接创造出的经济利润超过《英雄连》。

在原创作品外，THQ也代理了不少颇有口碑的游戏产品。《泰坦之旅》在2006年的6月发行，连同次年发布的资料篇《不朽王座》一起，一段时间以后被认为是《暗黑破坏神3》前最优秀的《暗黑破坏神2》的模仿者——当然，这是有一个过程的。起初没什么人看好它，只是撇撇嘴：“喏，又是一个刷刷刷的快餐游戏。”上市不久就有人诟病《泰坦之旅》打击感不行，连随机地图都没有，然而不久以后，热衷于联机玩《泰坦之旅》的人越来越多——否则THQ就不会那么着急催促并不属于自己旗下的Iron Lore Entertainment尽快推出资料篇，修复Bug、增加主线流程、强化附魔系统以及修改装备存储的设计了。《泰坦之旅——不朽王座》将“暗黑式”ARPG的大部分元素都做得很出色，而且技能和加点还颇有创新。

《暗黑史诗》加强版《火炬之光》的出现吸引了人们的目光，不过在黑暗的地城中待久了以后，很多玩家又开始怀念起古希腊、古埃及以及古代中国那些充满神话与史诗气息的场景了。既然都是刷刷刷，为什么不能让风光变得旖旎些呢？

《泰坦之旅》系列的销量其实不错，至少这个品牌很有价值，但是已经快要将制作组Iron Lore收归旗下并给予续作开发资金支持的THQ最终变卦了——当然，这已经是后话了。

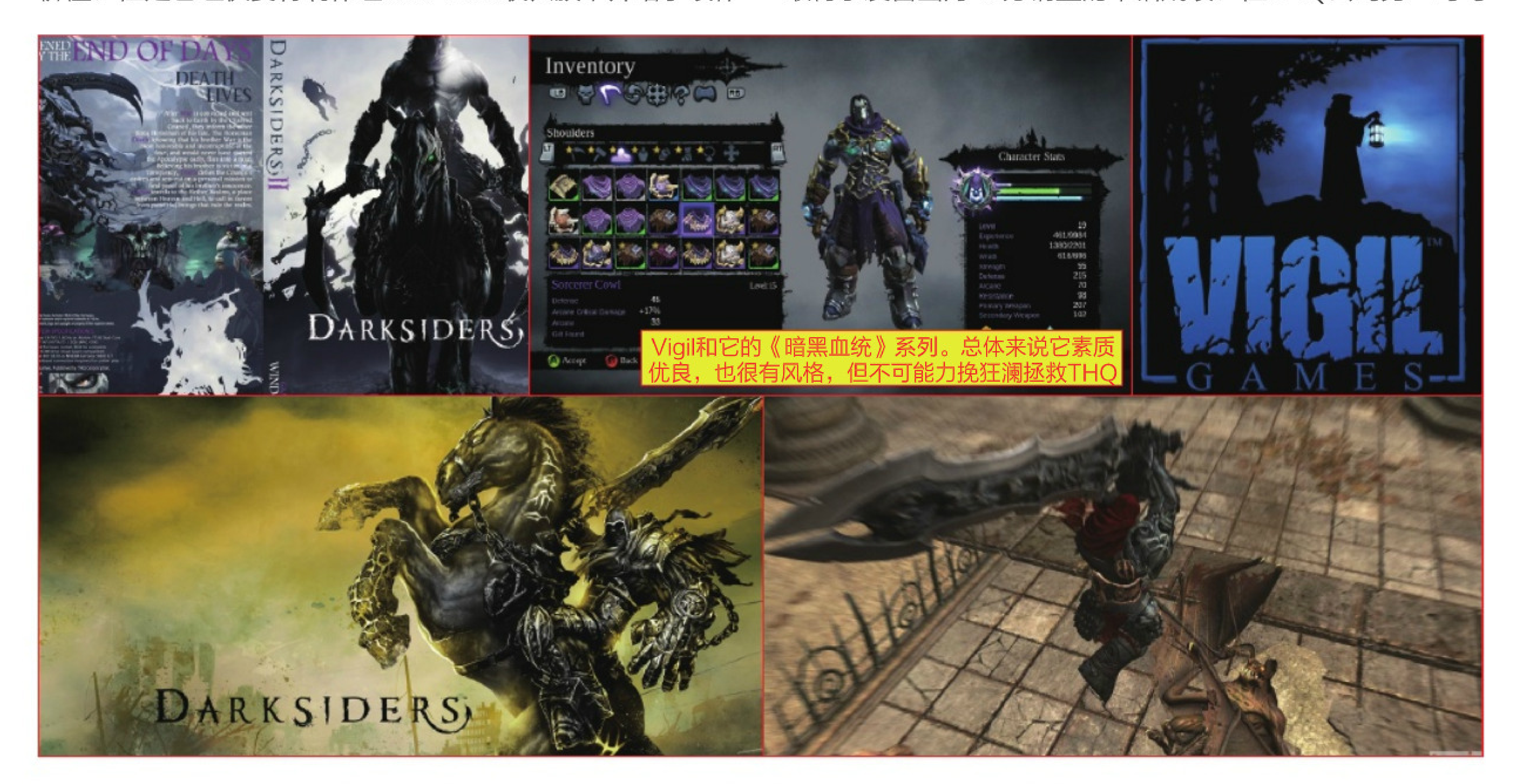
2007年，除了大量授权儿童游戏、体育游戏以及原创游戏外，THQ还代理发行了著名游戏制作人克里斯·泰勒（代表作有即时战略游戏《横扫千军》以及角色扮演游戏《地牢围攻》）的《最高指挥官》，乌克兰制作组GSC的《潜行者——切尔诺贝利的阴影》。前者是代表RTS游戏另一种发展思路的作品，后者则是一块需要时间雕琢的高品质璞玉，二者虽然利润一般，但丰富了THQ的代理产品线，尤其是后者，直接促成了THQ后来与《地铁2033》制作组的紧密联系。此外值得一提的是，THQ已经在前一年正式将Vigil Games收归旗下，虽然此时这个由漫画家乔·马杜雷拉（Joe Madureira）和大卫·亚当斯（David L. Adams）组建的“守夜游戏”还没出什么作品。

2007年年中的财报，10亿美元的收入和6800万美元的利润使THQ达到了历史最高点，一时间它几乎可以与北美最老牌（1979年创立）且拥有《使命召唤》这种国民级游戏的巨头动视（Activision）比肩了。

2009：重创

在2007年业绩的鼓舞下，THQ底气十足地开始到处铺开业务，大量资金被投入到耗资高且制作周期长的游戏项目中去。2008年3月，THQ宣布将率先开发基于任天堂新出的Wii平衡板的游戏——很难说这是不是THQ决策层开始重视游戏机外设的信号，总而言之两年半以后THQ就要在外设上栽一个伤筋动骨的跟头。

2008年11月的财报显示THQ在账面上已经亏损不少，而放出去的长线投资当然还未能有回报，THQ开始节流，一咬牙关闭了5家制作组。2009年，整个游戏行业都出现了寒潮，这对于THQ而言是雪上加霜，其预期的某些高投入大作比如《红色派系——游击战》销量平平，《黑道圣徒2》倒是取得了发售当月40万销量的不错成绩，但THQ公司另一驾马



Vigil和它的《暗黑血统》系列。总体来说它素质优良，也很有风格，但不可能力挽狂澜拯救THQ

车，通过尼克儿童频道和迪斯尼授权发行的儿童游戏收益大大下滑。THQ对此分析结论是孩子们转而去玩网络上的免费在线游戏了——这听起来像是游戏开发技术、成本、趣味性之间的一次博弈。

无论如何，三驾马车似乎只剩体育游戏还在正常运转，THQ发行了首款UFC格斗游戏《UFC Undisputed 2009》，不过此时距离THQ与UFC签订授权协议已经过去了两年时间，昂贵的授权费能通过一款作品收回成本吗？

2008年1月，志得意满的THQ收购了Big Huge Games，这个开发《国家的崛起》和《帝国时代3——亚洲王朝》的制作组可代价不菲，为此THQ不得不放弃了《泰坦之旅》的制作组Iron Lore——这在2012年5月《泰坦之旅》首席设计师Arthur Bruno（阿瑟·布鲁诺）的一次访谈中得到证实。THQ享有《泰坦之旅》的所有权，但资金又捉襟见肘，“占着茅坑不拉屎”将一个很有希望的游戏品牌活生生拖垮。

2009年5月，已经周转不开的THQ不得不将Big Huge Games转手卖给38 Studios，一来一去耽误了新产品的开发，已经投入的资金损失惨重。不过，对于股价已经狂跌86%，市值蒸发得只剩1.73亿美元的THQ而言，关停或出售工作室可能已经成为维持下去的唯一选择了。

2011、2012：憧憬、打击、回光返照，以及讣告

THQ通过一系列出售、关停行动，终于获得了喘息的机会。公司决定开辟一条新路子——做游戏主机的外设硬件，第一个项目是任天堂主机Wii的外设uDraw GameTablet，并于2010年8月正式向市场推出。

基于2009年的“Fewer，better bets”战略，2010年THQ预算被砍了2.2亿美元，在授权游戏尤其是儿童游戏上的投入逐步减少。2010年1月到9月，Vigil Games的新作《暗黑血统》在PS3、Xbox360、PC上全平台发售，超过100万份的销量给了THQ决策层不小的鼓舞——对于一个新生品牌来说这并不容易，THQ投入大量资金进行续作的开发。

2010年3月，由前《潜行者——切尔诺贝利的阴影》的部分核心成员组成的4A Games推出了《地铁2033》。THQ除代理发行该作以外，还获得了游戏品牌，4A Games获得大量资金以开发续作《地铁——最后的光芒》。

《地铁2033》与《潜行者——切尔诺贝利的阴影》有着太多相似的气息，它们不仅画面引擎一脉相承，并且都脱胎于俄罗斯/苏联科幻文学作品。近年来东欧游戏界频频出现黑马，但评论界普遍认为其作品大多慢热，《地铁2033》的销量并不被看好。直到2012年6月，THQ的市场营销总监Williams才在投资者会议上宣称，《地铁2033》的销量达到了150万。结合当时THQ风雨飘摇的境况，很多人对此数据表示质疑。数字版的销售数据并不容易统计，只有THQ自己才知道。

《战锤40K——战争黎明2》在2009年已经发行，2010年与2011年分别发行了其两款资料片，即时战略专家Relic制作组甚至做了一款第三人称动作游戏《战锤40K——太空陆战队》。与往常一样，《战锤40K》系列游戏销量稳定，其利润既不能使THQ重获新生，也不足以挽狂澜于既倒。

以上诸多游戏品质可靠，销量也不错，在新的指导思路下，THQ似乎正在逐渐恢复元气，2011年前两个季度账面上再次出现盈余。然而，市场怎么可能没有风险？高投入当然不一定收获高回报，开动了的研发机器就像贪婪的巨兽，必须时时刻刻往里填资金——资金一旦断链就要关停，而前期投入则化为乌有。

2011年《红色派系》第四作《末日审判》销量惨淡，THQ宣布终止该系列开发，并放弃这个老牌游戏的特许经营权。最大的打击则来自《国土防线》——其制作组KAOS工作室或许是一个颇有才华的小团队，前身Trauma Studios曾经制作出《战地1942》的MOD《沙漠风暴》，后来被《战地》系列官方制作组DICE收购后又解散，可谓命途多舛，



THQ新上任的副总裁鲁宾并不太待见《黑道圣徒》，但它每一作都很畅销。不过，即使再畅销也经不起uDraw和《国土防线》一起赔啊！

当THQ在2012年11月底推出谦卑包的时候，它其实已经倒闭了

THQ将之收归旗下希望能开发出优秀的原创FPS游戏（《红色派系》自第三作开始改为第三人称视角），愿望不可谓不良好，但只有红了眼的赌徒才会认为《国土防线》能跟《使命召唤》一较高下并倾囊下注。《国土防线》销售不佳，THQ股票迅即大跌26%，随后开发组KAOS被关停。

2011年末发行的《黑道圣徒——第三街》（Saints Row：The Third，有翻译为《黑道圣徒3》）是THQ最后的回光返照——不过这个回光返照也太亮堂了一点，竟然创造了THQ创立23年来的销售记录，一个季度售出360万份，而截至THQ在2012年底破产前，该作销量已经达到了468万份，这让《黑道圣徒》全系列的销量累积到1115万份。如果不是我们正站在2013年回望，准会有许多人以为这一剂强心针能把THQ救活。

可这已经是过去的历史了。

2011年1月12日，THQ换了一个显得活泼了一些的新Logo。战略调整后，THQ的其他非“核心”业务基本处于全面收缩状态，除了从韩国撤出，THQ又退出移动设备游戏开发业务，将THQ Wireless部门出售给一家叫作24MAS的瑞典移动公司。然而，在“核心”的3A产品上，THQ实际上也已经基本打完所有底牌。

2011年8月10日，THQ关闭4家制作组，到2012年2月，全面放弃儿童游戏制作，停止生产uDraw。

2012年1月，THQ股票跌破1美元，面临被纳斯达克摘牌，不得不采取了合股等一系列措施。

2012年5月，财报显示本财年净亏损2.399亿美元，比上财年多亏损1亿。月底，THQ副总裁Bilson辞职，由顽皮狗的联合创始人Jason Rubin接任。

2012年6月4日，THQ将UFC的授权交给EA，第二天关闭相关的圣地亚哥工作室，其上一款作品《终极格斗冠军赛3》出货量达到140万套，却并不能给THQ带来多少利润——如此看来，UFC的授权费的确高昂无比。

2012年8月14日，《暗黑血统2》发行，销量虽达到140万，但依然不能收回成本——由此我们可以推算出THQ在《暗黑血统2》这个项目上到底投入了多少钱。

2012年11月，THQ墨尔本分部关闭。

2012年11月30日，THQ在HumbleBundle网站推出THQ“谦卑包”，旗下诸多大作近乎白送。

2012年12月20日，讣告。

怀揣精品跨进坟墓

THQ的破产有着鲜明的脉络，但同时也有值得深思之处。自2009年以后，THQ就开始了收缩节流，但最终还是被开发工作拖垮——这是一个悖论，停止开发就是坐等死亡，加速开发则加速资金消耗，只要销售资金回笼没到位，就是加速死亡。

是什么让上亿上十亿美元规模的公司如此脆弱？THQ原本有着丰富的产品线，拥有北美游戏业第三大的资本规模，这些仅仅是四五年前的事——这个行业竟是如此瞬息万变。其实稍微回忆一下，12年前一部CG电影《最终幻想——灵魂深处》几乎拖垮日本RPG游戏王者Square公司，或许就已经给出答案了吧。

纵观依然站着的动视暴雪和EA，二者的产品线似乎比THQ还单一。《暗黑破坏神3》一时超钻石销量，却不可能变成长期饭票，因为谁也不知道《暗黑破坏神4》什么时候能出，动视暴雪的生命线只有两条，《使命召唤》和《魔兽世界》，而这两者目前都面临严重的审美疲劳，已经成为类似春节联欢晚会一样的存在——基本上是受习惯驱动。

作为2012年全球游戏销量排行榜的第一名，EA已经蝉联这个排行榜多年，EA体育和《模拟人生》系列有时能“刷屏”。然而，在总收入比去年同期增长15%(2012财年为41.4亿美元，2011财年为35.8亿美元)的前提下，纯利润却从2011财年的2.76亿美元大幅下跌到2012财年的7600万美元。亏损风险时时存在。

巨头如此，中小型游戏商又如何呢？曾被THQ短暂收归旗下1年零5个月的Big Huge Games，在加入38 Studios之后，二者联手开发《阿玛拉王国——惩罚》。他们请来《上古卷轴》3、4两代正作的首席设计师、《再生侠》漫画作者、殿堂级奇幻作家R·A·萨尔瓦多加盟开发。这些大师级人物联合起来开发出了一款优秀的全平台RPG游戏，果然叫好又叫座（在可以查证的数据中，该作北美地区Xbox360零售量在两个月内突破41万，PC的数字发售以及北美外地区还没纳入统计。对于新作而言，这个销量是相当不俗的），然后Big Huge Games和38 Studios就破产了，此时距离游戏发售仅仅过去了4个月。

2010年底，THQ负责人在提到游戏产品投资方向时曾说：“对于我们而言真正可以在游戏产业中获得胜利的是我们的原创品牌……这些是我们能够控制的事物，并且(这些游戏)没有额外的版税……THQ近年来发行了很多卡通游戏如《超级大坏蛋》《漫画超级英雄战队》《海绵宝宝》《降世神通》等，但是均未取得很好的成绩。”

联系到UFC游戏出货量达140万仍不足以盈利，我们可以想象开发费用与授权费用是多么高昂。至于儿童游戏，除了授权费外，THQ在缩减儿童游戏投入时也曾提到，来自网上的“在线小游戏”的冲击也相当明显。网上的“在线小游戏”是什么？作为一个身边环绕着诸多“月入3000万”网页游戏的中国网民，我对此并不陌生，但作为一个成年玩家，我对此又其实毫不熟悉。

有人认为，在资金不继的情况下，投入大、周期长的“3A大作”战略把拥有诸多精品的THQ活活拖垮了，这种看法是有道理的，只是THQ也许并没有更好的选择。或许，那些依然坚持开发高技术含量游戏产品的公司，都应该有这个觉悟：在传统游戏行业中，光做到“品质不错”“可圈可点”是不够的——因为传统游戏目前的市场容量就这么大，而节节攀升的竞争成本却已经让巨型资本公司不堪重负。

THQ怀揣精品跨进坟墓，这或许正是传统游戏行业小冰期即将来临的前奏。P

寒辞去冬雪，暖带入春风

——上海烛龙2013·《古剑奇谭》系列新作报道·跨年专题

■上海烛龙研发团队





编者按：春节临近之时，大众软件又将给各位带来独家爆料了！本次系列报道的主角就是大家期待已久的《古剑奇谭二》同《古剑奇谭网络版》。从2月刊开始，中国游戏报道栏目将开始陆续给各位古剑粉儿们带来与“古剑”相关的独家报道，准备好，一大拨爆料正在靠近！

妩媚而又可爱的狐妖，可不是好惹的哟！



红叶映衬，秋意正浓的安宁小镇。

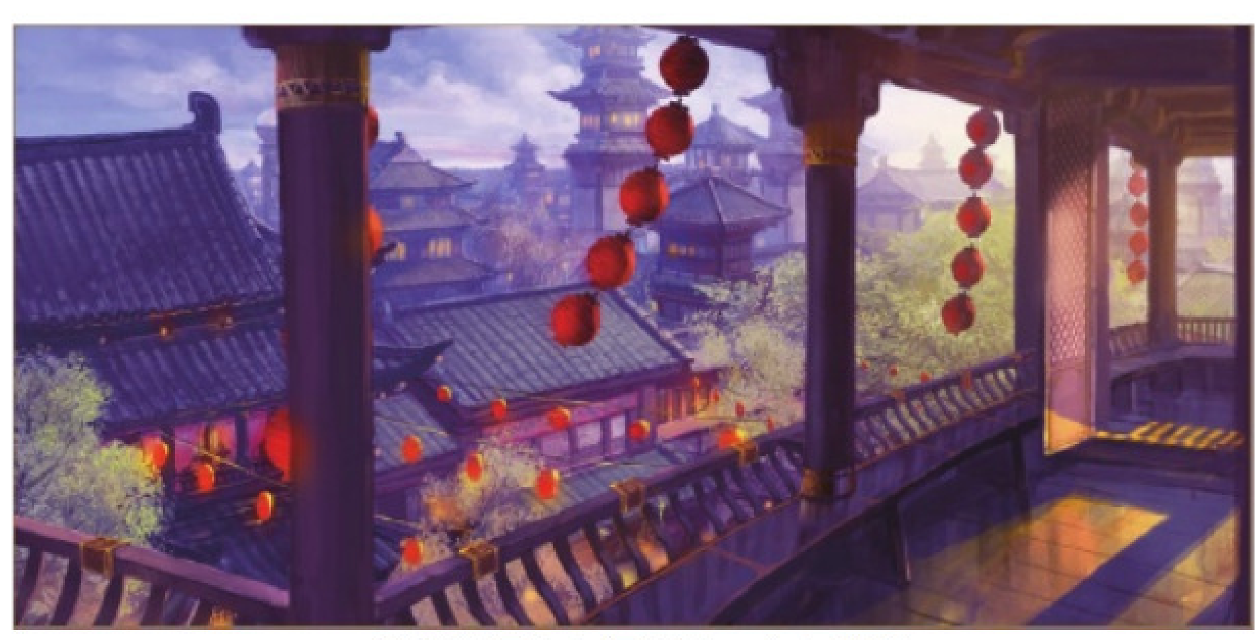
时光荏苒，在这个寒冬将去、暖春将来的二月，很高兴与大家再次在大软相逢。岁月如歌，我们又一次站在生命的节点，回首往事的一幕幕，那些书写在时光中的记忆弥足珍贵……

2007年秋，上海烛龙正式成立，为梦想我们继续起航；2010年夏，《古剑奇谭》一代应运而生，我们共同编织着一段关于“琴心剑魄”的美丽传说。而今，三载沉浮，《古剑奇谭二》和《古剑奇谭网络版》也即将在不久的将来与大家见面。

上海烛龙在此诚心感谢支持我们、喜欢我们游戏产品的玩家，正是各位的



冬雪环绕的温泉，景色优美，舒适惬意。


繁华热闹的人间城镇，喜气洋洋。


流水潺潺，怪石嶙峋的某个神秘之地。

真心支持，才让《古剑奇谭》真正完成了“重生”。而作为回报，《古剑奇谭二》的游戏故事，将引领各位玩家在游戏中体验振翅高飞，风鹏万里、舒展而开阔的仙侠世界之旅。伴随着《古剑奇谭二》的主角们，各位亦将展开一段崭新的故事，而这趟旅程的目的，也就是《古剑奇谭二》的游戏主题——问道。

在遥远的上古时代，安邑部族的首领蚩尤曾经为了摆脱神的掌控而意图以战争的方式统一大地上所有的部族，并向神宣战；泽部的女祭司却轻柔地询问“如果你成功了，把所有的部族都聚集在你的剑下，你会怎么要求他们，又会怎么要求你自己？”蚩尤因此陷入了长久的沉默——你的梦想、今时今日你一切的努力，究竟是为了达成什么？

悠悠苍天，此何人哉？爱恨情仇，七情六欲，因何而生？你的梦想和坚持，你一生的志向，到头来究竟又为了怎样的目的？当繁华落尽，当辉煌散去，在某一个清冷的早晨，你是否看清了朝阳下自己的面容，真正找到属于自己的道路？在这世上的一切，你、我、他，是否真正认清了自己的梦想，并且愿意为之不计代价地付出，奋斗终生——在《古剑奇谭二》的旅程当中，各位主角们将抱着各不相同的梦想，踏上他们的征程，玩家们也将伴随一路，最终见证他们各自不同的归途。届时，也希望屏幕前的玩家能够找到属于自己的“道”，更坚定自己内心的志向和梦想。

和《古剑奇谭二》的主角们一样，上海烛龙的全体同仁同样在游戏制作的道路上，坚定地走着属于我们自己的道路，也就是精心打造每一款高品质的游戏，努力将我们能够做到的最好，奉献到各位玩家们的面前。

相比《古剑奇谭》一代，不管是《古剑奇谭二》还是《古剑奇谭网络版》，都在继承古剑系列游戏风格的前提下，做出了全新的尝试，提高了各方面的品质——场景画面更加细腻逼真，一花一木，一树一草都摇曳生姿，繁华都市的喧嚣，古老城镇的沧桑，偏远村庄的宁静……都将在游戏中更完美地呈现。除此之外，更有神秘的森林、远古的遗迹、妙趣横生的法宝内部洞天等，等待着诸位玩家前去探索，其间还穿插着各种各样不同的场景玩法，绝对会让您的《古剑奇谭二》之旅充满着各种各样不同的乐趣！

当然，对于《古剑奇谭二》来说，相比前作，最大的突破点还是在于战斗系统。本作采用全新的即时制战斗系统，各位玩家将在游戏中体验前所未有的爽快感，各种挑空、追击、击倒等华丽的战斗表现将再也不只是梦想！当然，即便是“手残党”，也不用担心玩不转《古剑奇谭二》的战斗系统，我们会对所有玩家的感受予以照顾。无论是喜欢挑战高难度，还是喜欢享受砍瓜切菜般的快感，都能找到适合自己的方式进行游戏哟。与此相对，《古剑奇谭网络版》也将采用一种全新的战斗系统，保证玩家能够在游戏中享受到爽快华丽的战斗体验。

最后，再透露一些小秘密，《古剑奇谭网络版》中的某些玩家可选职业，



上海烛龙全体小龙人向各位玩家拜年啦！祝各位合家欢馨，万事如意！

将有同门在《古剑奇谭二》中担任重要的角色！玩家甚至于可以在《古剑奇谭二》中率先前往职业圣地，抢先围观在《古剑奇谭网络版》中，即将和各位同门师兄弟一起修炼和奋斗的地方，提早认识那些又帅又酷的门派传奇人物，了解那些不为人知的过往秘辛，说不定还能和掌门导师级的角色套个近乎哟。

当然啦，《古剑奇谭二》和《古剑奇谭网络版》的关联，还不只是这么一点点。在剧情设定上，作为《古剑奇谭网络版》的前奏曲，《古剑奇谭二》的故事发生在《古剑奇谭网络版》的30年前，《古剑奇谭网络版》中即将发生的危机和灾难，于《古剑奇谭二》中已初现端倪。往日之因，必将引发来日之果，满天繁星默默见证着这个人间的世事变迁，命运的丝线在星辰宫和地幽宫的命盘上划出千万条炫目的轨迹，预示着一个轰轰烈烈的时代即将来临——在《古剑奇谭网络版》广阔世界中，各位玩家也许将扮演那个能够决定人间命运的角色，仗手中剑，斩世间妖，还人间一个云淡风轻的太平盛世。

好啦，关于《古剑奇谭》系列即将推出的新作，今天就先介绍到这里。更多更新的内容，请各位玩家和看官随时关注我们的官方网站和微博，并期待下一次的连续报道。最后，祝各位玩家新春快乐，万事如意！

《古剑奇谭》系列作品官方网站：
http://gjqt.gamebar.com

上海烛龙官方网站：
http://www.aurogon.com

上海烛龙新浪微博：
http://e.weibo.com/aurogon

古剑奇谭新浪微博：
http://e.weibo.com/gujianqitan



请扫描二维码或搜索微信号“gjqtwx”添加官方微信



相当凶猛的妖兽，有着不小的来头。

大王派我来巡山哟！
——单机游戏中的彩蛋

■策划 本刊编辑部 ■执笔 剑气冲霄

极目远眺，尽是杂草萋萋，巨木森森。乱丛掩映之下，似有妖气盘踞其中，氤氲不散。水镜如临大敌，她浑身蓄势含劲，一边顾盼提防，一边缓步而行。

猛然间，有一妖物赫然显现，拦在当路！

水镜凝眸打量来者：那妖物身形短小，青黄面皮，毛发蓬乱，四方脸上生了一张血口，嘴角似笑非笑，还不时有涎水流下。

水镜暗自踌躇起来：一路闯来，怪兽妖魔见得也不少了。依先前经验，如此古怪独特的3D模型贴图，又在此拦道，那必是Boss。但寻常Boss皆巨硕庞大、皮糙肉厚，此怪却矮小精悍、貌不惊人，难道是能多次变身的大Boss？此行只顾剧情进度，却忘了练级，只怕不妙！不过眼下命灵体三值皆满，行囊里丹药充盈，身旁又有姬良、疾鹏两个伙伴助拳，并已事先存档，姑且一战便是！万不得已时还有修改器可资调用，怕他做甚？

念及此处，水镜信心大增，走上前去，轻触那妖物，便欲开战。那妖物却扭动着身躯说起话来：“小姐，我看你有个好男人喔，让给我好不好？”

水镜大感惊诧，看了一眼身旁的姬良。姬良又名张良，乃汉高祖刘邦帐下第一谋臣。此时的姬良，尚未亡秦兴汉，而是跟随水镜完成任务。

面前那怪物道：“其实姬良的头脑太精了，不是当小白脸的料。我出一钱，让给我吧。”

水镜沉吟道：“一钱……？” 随即想这既是剧情任务，不妨将计就计看他如何发展。于是将姬良交出，取了那一钱铜币。

从此世上再无姬良。秦朝灭亡之后，开始楚汉相争的时代。之后，项羽击败刘邦，取得天下。但由于项羽失败的政治，国家动荡不安，分封的诸侯又开始互相征战，中原的乱世再度持续了数千年。

就因为水镜用一钱卖了姬良。



“运筹帷幄帐中”的张良，从此只能“承恩雨露帐中”



彼时的DOMO小组尚没有玩世不恭的狂态，而是正襟危坐在办公室内，井然有序地工作着

以上段落并非出自玄幻或穿越小说，而是国产游戏《轩辕剑四》的一段游戏剧情。当然，这样异想天开三观不正的对话，不可能作为主线剧情堂而皇之地出现在游戏里，而只能作为支线任务穿插在游戏的犄角旮旯之间，偶尔博玩家一粲。但与普通的支线剧情有所不同，这次与玩家“互动”的NPC，却是从真实世界进入游戏中客串的游戏制作人。

彩蛋彩蛋“踩”中最带感

游戏制作人在游戏中留下的一些明显非游戏本身的内容，被玩家称为“彩蛋”。彩蛋种类繁多，其中不乏设计者悍然侵入游戏世界进行搞怪捣蛋的例子。《轩辕剑》系列的制作群DOMO工作室就是国产游戏中设置彩蛋的一把好手，DOMO的彩蛋已经成为《轩辕剑》系列的保留节目，贯穿在各代游戏之中。当玩家费尽周折开启某个不知名的房间后，一片迥异于游戏世界的洞天福地便会映入眼帘，一群奇装异服的怪客充盈其间，他们会说一些不知所云的话，会要求一些艰难的任务，当然也会提供一些丰厚的奖励。

开头那段“出让姬良”的对话，不过是DOMO系彩蛋的冰山一角罢了。单在《轩辕剑四》这一款游戏中，便还有“召唤所有主线NPC合拍团体照”“加快游戏进行速度”“观看游戏开发影片”，以及从蔡魔王的巨型机关兽手中解救大毛兽的“英雄救美”任务。在《轩辕剑》系列11款单机游戏之中，有10款游戏出现了神通广大的DOMO小组！

1994年2月，海边一声巨响，DOMO闪亮登场。当玩家在《轩辕剑二》中操纵主角何然由雷泽塔向东时，竟能劈波斩浪行走于海洋之上。惊疑不定的玩家正嘀咕是不是出了什么Bug，却莫名其妙进入了一间——办公室！一群西装革履的死宅端坐在办公椅上，目不转睛地盯着面前的电脑显示器，时不时还劈里啪啦输入一行代码。这便是DOMO小组首次在游戏中出现的形象，拘谨而又青涩。主角何然等人在此学会了光听名称就足以惊世骇俗的四招奇功——踱象跌虎功、疯狗咬猫拳、狂龙跌象拳和惊虎吞狗掌。

何然的第二次出现，是在脍炙人口的《轩辕剑三——天之痕》中。此时的他已须髮尽染，垂垂老矣，名号也改成了“然翁仙人”。在他与老基友——古月圣一同前去帮助主角降伏上古魔兽之前，曾有过这样一段对话。

古月圣：啊，等一下——此次我们要介入人间之事，似乎应先问问“老祖宗”意思，这样会较好。

然翁：呵呵，对对～礼貌上确实是应先问问老祖宗他们的意思。阿如、阿如——！你去天外村的神秘区，问一下老祖宗们，就说我们二代人物今日要去三代世界救人，这样可以吗？

阿如：是——！

（阿如走出场景，片刻后回来）

阿如：然爷爷，老祖宗们说没问题，他们不反对二代人物到三代世界里去晃晃。

然翁：哈哈哈——我就知道老祖宗们向来明理，一定会答应。

古月圣：嗯，此话确是不虚。

在这里。所谓“神秘区”即是DOMO工作室，“老祖宗”自是

时隔多年之后，我们有幸就彩蛋的话题对DOMO工作室进行了简短的采访。谈到当年设置彩蛋的岁月，DOMO成员不无感慨，并逐一回答了我们的问题。通过这简短的采访，我们也能多少体会彩蛋作者们的赤诚之心吧。

大众软件：最开始是谁想到设计这些彩蛋的？

DOMO：当年DOMO小组的创始，是一群朋友在一起开发游戏，所以魔头（蔡明宏）希望游戏做完后，让所有参与的组员都能发表感想。原本是希望印在说明书后页，但是当时说明书会限定总页数，所以当时编剧鲍宏修提议把大家想说的话改放到游戏中，经过大家七嘴八舌讨论，弄到后来就变成游戏中的DOMO工作室了。

大众软件：跛象跛虎功、疯狗咬猫拳等招式有什么特殊含义？

DOMO：原本DOMO工作室是大家说说想法，但后来觉得这样太单调，就想要跟玩家多一些互动，所以大家就开始想不一样的任务，不一样的奖励，到后来连不一样的技能都出现了。因为要给玩家特别的感觉，所以让组员给这些技能取了很特别的名字。当初取名时可能有特殊含义，但是20多年了，现在早已忘光光了……

大众软件：把这样的彩蛋设计在游戏中，当时有没有觉得会影响整体的氛围？

DOMO：当初DOMO工作室是隐藏的，不容易找。如果跟着剧情正常进行游戏内容，是不会发现DOMO工作室的，只有特意去寻找才有机会找到，所以觉得并不会影响到游戏氛围。原本想，应该是等到我们对外发布寻找方法时，玩家才会知道游戏中有DOMO工作室。但游戏发行没多久后，一堆玩家都找到了……

大众软件：DOMO工作组在《轩辕剑》中开了乱入游戏世界客串的先河，后来的效仿者很多，你们对此有什么想法？

DOMO：没有太多想法啦。开发人员可以在游戏中和玩家有互动是件好事，单机游戏开发工作，很多地方都需要开发人员发挥巧思，注意细节。当开发人员会在意游戏内容带给玩家的感受时，就会更专心投入到自己的作品里。从开发人员开心地期待自己的作品与玩家交流的那一刻起，游戏开发就不只是工作，而是一种创作了。



寻找“多魔”工作室已经成为每一代《轩辕剑》游戏的一大乐趣



每次彩蛋的风格都会有所不同



DOMO工作室一路走来，彩蛋中浓缩的正是他们成长的轨迹

DOMO小组成员了。两位仙风道骨的高人，却一唱一和演双簧般拍着DOMO小组成员的马屁，着实令人忍俊不禁。自此之后，DOMO小组算是在游戏中扎下了根，不断调戏、威胁、嘲弄游戏主角，直到无法无天的地步。可惜在《轩辕剑五》及之后的续作中，由于种种因素，DOMO小组的戏份一少再少，原本稀奇古怪别出心裁的小游戏，也退化成几段有奖问答或者是搜集物品等简陋的小任务。尽管DOMO小组的任务称不上匠心独运，但工作室场景还是很有诚意的——同样是一群奇形怪状的人散居其间，但工作室的中央却有投影在不断闪现，那是DOMO小组历代成员的身影：蔡魔头、阿鲍、毛兽、隐形伦、阿福……这是人事变动后新DOMO对老DOMO的致敬与怀念，更是DOMO小组精神历代传承的彰显——这种精神一直通过他们的作品向玩家传达着。

此剑彼剑剑剑见真情

同为大宇双剑，《仙剑奇侠传》系列的制作者也不甘寂寞，决定跳到游戏里与玩家“打成一片”。《仙剑奇侠传三》为前上海软星的成名之作，其游戏性颇受玩家好评。而众多小游戏中，“星森捉怪”恐怕是最为奇特的了。玩家需要不停地追赶飞速逃窜的制作者们，还需要识破他们的“装死”神技。顺带一提，近几年声名鹊起的游戏界明星制作人——张毅君，在彼时尚未使用“工长君”这一大名鼎鼎的艺名，而是自称为“翼君”。

及至《仙剑奇侠传四》，工长君之名已风生水起，俨然成为一块招牌。前上海软星成员在这部作品中并没有太多表现，甚至没有专属于他们的游戏场景。他们只是以千篇一律的“小水滴”形象出现在玩家面前，娓娓诉说着自己的心愿。由于当时前上海软星解散的风波正值高潮，小水滴极尽煽情的表白引起了玩家万千感慨。虽然没有趣味盎然的小游戏，没有丰盛厚道的道具奖励，这一场客串仍被玩家铭记于心。

待工长君出走大宇，自立门户创建“烛龙”之后，其核心作品《古剑奇谭》延续了种种彩蛋设定。在丰富繁芜的游戏系统中，“龙星商社”无疑是



以低成本的对话引起玩家的无限触动，是国产RPG的一大法宝



“仙剑五”中元祖星空这种彩蛋也会让人会心一笑


两百块帝国在汉堂的游戏作品中都有出现，且能力强到逆天

不可或缺的一环。此商社在游戏的各大城镇中皆有分号，专以出售珍奇宝器为业，掌柜便是烛龙的各个成员。另外，在游戏各个场景之中，主角总能与两个女子不期而遇——茶小乖和羽无双。这两人一个温婉，一个娇俏，却不约而同说着极具穿越风格的话语，自是制作者有意为之。烛龙甚至以此作为宣传手段，自撰一篇《羽无双与茶小乖的旅程》在各大游戏门户网站刊登，让彩蛋在游戏之外发光发热。

不过有的时候制作者的客串未必都给玩家带来丰富的奖励，也有许多“天外来客”折磨得玩家痛不欲生。比如《天地劫》系列中的“两百块帝国”便是一例。集万千怨念于一体的“两百块帝国”战斗力非常强，以至有些玩家使用修改器都无法战胜。不过对于《天地劫》这款游戏来说，玩家要的就是“无法战胜”的感觉，甚至有意犹未尽的玩家制作了“三百块帝国”以挑战极限。

工作室离我们并不远

可以说，各种各样的彩蛋在国产游戏中数不胜数。比如《幻想三国志》系列与《绝代双骄》系列的“UJ热血学院”；《霹雳奇侠传》中悠然长叹的李逍遥；《大富翁》中的“大众软件”股票；《秦殇》中的“大软老巢”；《仙剑奇侠传四》柳波波书柜上的《金瓶梅》；《红楼梦》林黛玉桌上的《空之轨迹》等等，不一而足……

也有些玩家认为，在游戏的世界中添加彩蛋元素，破坏了游戏的世界观与玩家的代入感，是得不偿失之举。但是，大多数玩家看到那些无伤大雅的段子，想必只会会心一笑，并不会影响游戏情绪，更不会斤斤计较于游戏世界的崩坏。

毕竟，在国产单机游戏最为兴盛的年代里，互联网尚未普及，工作室并没有多少可以增强品牌辨识度的渠道，更缺乏与玩家广泛互动的机会。而大部分玩家又不太关注游戏通关后冗长的制作者名单。那一串串的人名也并不能让玩家对制作人员有进一步的了解与印象。当年《仙剑奇侠传》问世之际，由于制作组狂徒小组名气不大，竟然有不少玩家将其误认作DOMO小组的作品。由此可见，制作者化身进入自己创造的世界，自导自演来混个脸熟，也不失为一种与玩家互动的好方法，那一个个怪模怪样的人物实在比单薄的制作人名单有趣得多。

如今世易时移，当年在游戏中不可一世的“天外来客”们，大多都已在现实中各奔东西。而他们当年嬉笑怒骂的情感，却借由游戏中的彩蛋得到了保留。这对于当年的制作人而言，是尤为珍贵的经历。对于我们玩家而言，也是难能可贵的回忆——透过那些戏谑不羁的对话，我们大抵能觉察出制作者们工作中的辛劳，制作时的烦恼，对单机市场的无奈，还有对盗版、破解的愤慨。

游戏世界总要归属于现实世界。当我们沉醉于游戏世界的绚烂多姿时，可不要忘了，在电脑的彼端，总有一群鹜儿坏却又善良的小精灵继续着追梦之旅，希望每位玩家都能通过小小的彩蛋感受到他们的辛勤、努力，还有诚意。P



遗弃要塞
Forsaken Fortress

■北京 Ground Zero

尽管“2012世界末日”的无稽之谈早已随着2013新年的顺利来临不攻自破，但潜伏在西方民众心底的“劫后余生”情结并未随之消散。无论是小说、电影还是漫画与电视剧集，“身陷绝境奋力挣扎求生”依旧是深受群众青睐的架空艺术创作主题之一，电脑游戏同样也不例外。不久前，一部名叫《遗忘要塞》（Forsaken Fortress）的RPG顺利完成了Kickstarter资金筹集，以踌躇满志的姿态进入了“末日生存”主题PC游戏的竞争市场——显然，2013年的虚拟废土世界注定不会寂静。


没错，这就是你的要塞，你在废土上的新家

废土，不变的废土

和绝大多数同类作品一样，《遗忘要塞》并未在“末日为何降临”这种无关痛痒的主题上浪费笔墨。从玩家的角度来看，值得留意的情报要点不外乎如下几条：首先，我们的虚拟角色在一开始便被制作者扔进了一片鸟不拉屎的荒弃大陆当中，现代生活中大部分不可或缺的设施与服务——例如B2C电子购物网站、信用卡、货到付款的快递系统以及24小时便利商店在这里统统找不到踪影；其次，和某位喜欢去荒郊野岭挑战极限并用品尝重口味食物的画面吸引电视观众目光的英国退役军人不同，我们在这片荒地上挣扎求生的过程中不会有任何赞助商提供资助，所有的资源、工具和设施都需要我们自己动手来收集制作；最后，在这片无主之地上压根不存在万事精通的超人，贪得无厌的掠夺者和危险的不明生物倒是随处可见，作为幸存者的我们要想苟延残喘地活下去，唯一的生存之道就是集结愿意协作求生的同伴，发挥所有人专长来建设基地并通过不断的修葺与补充把这个脆弱的生存系统维持下去。至于如此黯淡的废土生活是否会迎来光明的未来，那就是另一个问题了。


收集资源肯定是废土生活的重要主题之一

显而易见，从游戏分类的角度来看，与其说《遗忘要塞》的风格接近于《辐射》这种“独行侠拯救世界”的RPG，还不如说它比较类似于《地下城守护者》这种经营模拟游戏更合适。在游戏的过程中，“建设基地”始终是最重要的主题之一，更为完善的设施、容量更大的卧室以及更加美味的食物可以满足更多生活

制作：Photon Productions
发行：未定
类型：角色扮演
发售日期：2013年
期待值：★★★★

者的需求，从而可以让更多志同道合的角色加入队伍贡献力量来进一步扩张基地的规模——不过，这种形似“滚雪球”的理想化发展模式恐怕很难在实际的游戏过程中出现：首先，废土本身贫瘠的出产能力就注定生存资源的供给势必会长期处于捉襟见肘的状态，人丁兴旺的队伍固然可以产生更强大的建造生产能力，但正所谓巧妇难为无米之炊，如何利用寥寥无几的资源养活整支大部队肯定会是个让人挠头的大难题。其次，和普通动物相比，人类最明显的区别之一就在于“生存的条件”要复杂得多：舒适的床铺、可口的食物与干净的饮水固然重要，但除此以外的软性条件同样不可忽视——通过团队规模扩大带来的安全感，人际交往乃至休闲娱乐等方面的高级需求，诸如此类，不一而足。可想而知，对于已经被资源分配折腾得焦头烂额的玩家来说，这种“社交类需求”虽然可以让游戏角色变得更为生动，但由此带来的调整工作肯定不会比“让所有人吃饱睡好”来得轻松：不同的游戏角色除了各有千秋的专长特技和能力数值之外，“人物性格”同样也是会对游戏进程造成直接影响的重要属性——嗜血成性的暴力分子肯定可以在保护基地的防线上找到杀戮敌人的惬意职位，懦弱内向的书呆子同样能够在研发改进设备的实验室里得到让自己满意的工作，但这两位角色在本职任务之余的社交生活中又会擦出什么样的火花呢？矛盾争端几乎是不可避免的。如果说物资的分配还可以凭借着精密的计算在最大程度上达到平衡，那么很显然，要想让拥有不同个性的角色相处融洽，单凭计算器和公式表格来进行配平肯定是远远不够的。

幸运的是，在提出这么多复杂的因素条件让我们深感头痛之余，制作组恰到好处地放出了一丁点能让人松口气的附加设定：只要给予合适的环境条件，《遗弃要塞》的角色个性可以在一定程度上发生改变。例如，原本胆小怕事的书呆子只要能够在你死我活的战场上保住性命并干掉超过预期的敌人，那么他的性格也会逐渐展露出“不畏战端”的锋芒，如此一来与队伍中专门负责干架的同伴也会找到更多共同的话题，从而逐步改善原本僵硬的人际关系。除此之外，《遗弃要塞》游戏角色之间的交往互动并非仅仅停留于“共同求生的战友”这种程度，倘若志趣相投并且长期共事的话，性格般配的人物坠入爱河也不是什么意料之外的结果。

DIY，废土生活的核心

正如前文所述，要想在废土这片生机几近干涸的大陆上生存下去，“收集”与“制造”肯定会是不可或缺的行动主题。在《遗弃要塞》游戏的过程中，玩家需要收集的资源不仅仅包括食物、饮水与木材金属这些常见材料，某些更为复杂的“二次加工产物”同样也包含在资源列表之中——例如废旧的车辆。当然，高级材料的获取难度肯定不可低估，玩家往往需要组织人力展开你死我活的争夺才能收集到那些对基地建设发展至关重要的珍贵资源。冒险行动是否物有所值？一切都取决于玩家自己的判断。

除了在收集重要资源的时候投身战斗之外，另一部分与暴力行为直接相关的挑战便来自于废土掠夺者的进攻与侵略——没错，除了可以信赖的队友之外，在这片荒凉的大陆上同样存在着无数妄图霸占玩家基地的恶棍匪帮，除此之外，某些奇形怪状的变异生物也在《遗弃要塞》的舞台上肆意横行。很明显，要想在这个危机四伏的虚拟世界上生存下去，强大的武器与防御设施是必不可少的。在游戏的过程中，玩家可以利用收集的资源随心所欲地制造出各种足以置来犯者于死地的工具与设备，具体品种从枪支、护甲到装甲车与碉堡在内应有尽有。只要能够提供充足的人手来维持这些设施运转，自己的基地顺利挺过一波波进犯来袭屹立不倒完全不在话下。

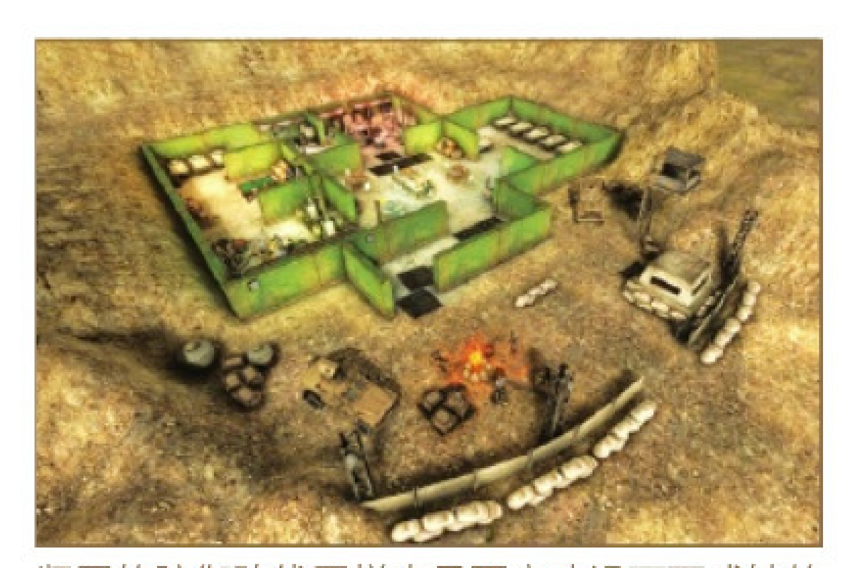


打仗、狩猎与建设之余，适当放松体验一下社交生活肯定是个好主意

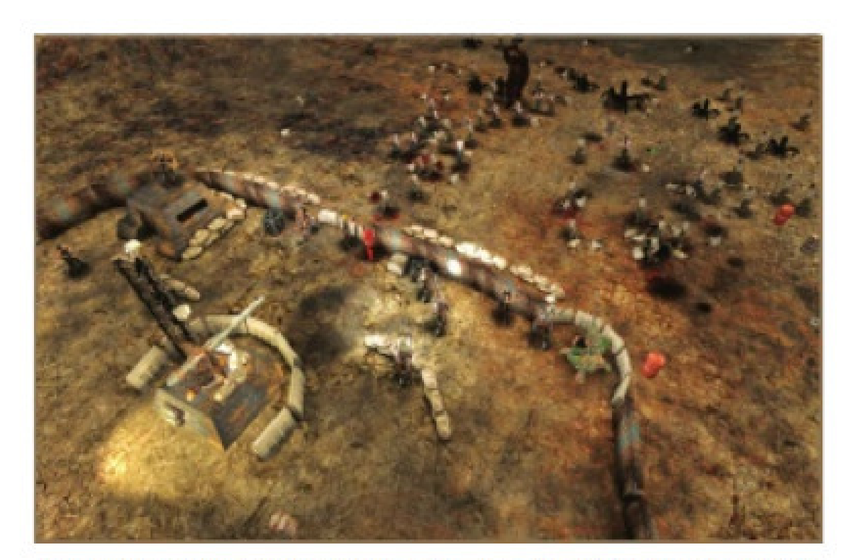


我们可以暂停游戏按部就班地安排队友的行动，一切尽在掌握之中

最后，关于《遗弃要塞》的战斗系统，制作组贴心地采用了可以同时满足传统与新锐玩家不同节奏需求的“暂停/即时”设计——所有的行动在本质上都是即时进行的，不会像传统的回合制游戏一样出现“打一枪以后慢慢等待AI做出反应”的冷场画面，而且玩家也不必担心会像某些RTS一样在细节操作的过程中变得手忙脚乱，大多数指令都可以在暂停的状态下进行安排，将复杂的战局轻松掌握在自己手中。同时，根据制作组的承诺，《遗弃要塞》在本质上肯定是一部单机游戏，但同样也包含了多人连线的模式和内容，对于渴望和好友并肩作战闯荡废土的玩家来说，这想必会是个不错的消息。



坚固的防御阵线同样也是要塞建设不可或缺的一环



抵御牛鬼蛇神的进犯更是家常便饭的日常任务，准备好你的武器！



食物，床铺与伙伴——再来上一罐WD-40，这种基地生活就无可挑剔了

来自洛斯桑托斯的犯罪行动三人组

横行霸道5
Grand Theft Auto V

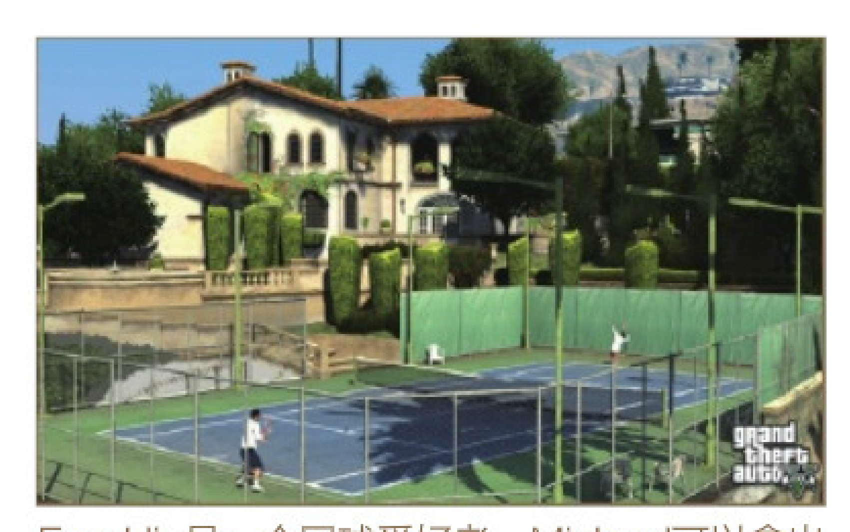
■江苏 老黑

万众瞩目的沙箱动作射击大作《横行霸道5》（原译为“侠盗猎车手5”，以下简称GTA5）将会是系列游戏发展史上投资最高、格局最大的一部作品。这部巨作将包含庞大的地图、足以让我们玩到手指发软的小游戏、长度超过100小时的单机流程以及丰富的多人模式等内容。除此之外，值得“剧情控”玩家们关注的是，GTA5将在系列作品中首次引入多主角、多视角交叉叙事以及团队任务的概念。在本期的前瞻里，让我们来先认识一下三位即将粉墨登场的主角。

团队匪首——Michael

Michael是一个金盆洗手的银行抢劫犯，与我们所熟悉的那种满脸胡茬、满口脏话并出没于阴暗陋巷同酒鬼为伍的恶棍不同的是，Michael用抢来的赃款换来了属于上流阶层的生活方式。此人居住在位于诺克福德山庄（Rockford Hills，原型为比佛利山庄）的豪宅中，家有漂亮的老婆（Audra）和一双好儿女（Jimmy与Tracy），车库中还停放着各种名贵跑车。然而优渥的物质生活并不能填平草莽出身的Michael与所谓上层阶级之间的鸿沟，他的生活也面临着各种危机：上得了厅堂却入不得厨房的漂亮老婆只爱他的钱，家里的“余粮”全部被她拿去浪费在了城中的奢侈品专卖店当中，一旦“断供”，Audra就要在家中引爆让人鸡犬不宁的“核武器”。Michael不想让子女重复自己的人生轨迹，努力给他们创造了良好的学习环境，按照“儿子当律师，女儿做医生”的标准美式上流社会人物模式进行培养；然而在得知父亲劣迹斑斑的“奋斗史”之后，两个孩子与Michael的关系慢慢变得冷淡，直到形同陌路。

Rockstar Game的副总裁，同时也是担任本作编剧的Dan House表示，Michael是一位充满矛盾的角色：他完成了以往GTA那些从事“打、砸、抢”行当的主角最终的理想——带着大笔非法猎取的财富从犯罪生涯当中全身而退，洗白后成为了上流社会的一员，不再面临黑白两道的压力与威胁；然而在另一方面，他又


Franklin是一个网球爱好者，Michael可以拿出手机，邀请这位后辈与自己练上几盘


《横行霸道——圣安德列斯》的RPG系统将会在本作中回归，如果嫌自己的身材不好，那么练练自行车就能缩掉那个大肚腩

制作： Rockstar North
发行： Rockstar Games
类型： 动作
发售日期： 2013年第二季度
期待值： ★★★★☆

深陷在自己所打造的这座名为“家庭”的牢狱中不能自拔，唯有重操旧业，才能找回失去的自我。在游戏中，Michael是整个三人团队的领袖，他精通分析渗透各种金融类设施的平面布局和解除防盗措施，领导能力相当出色。

资深惯犯——Trevor

Trevor是Michael早年间的犯罪搭档，然而这位惯犯走上的却是一条截然不同的生活道路：此人住在贫瘠的布莱恩郡（Blaine County，以加州的萨顿城为原型），这里充斥着散发出刺鼻气味的塑料活动板房和廉价酒吧。Trevor的生活只能用一团糟来形容，他讨不到老婆，靠食品兑换券勉强度日，并且受到不时发作的药瘾折磨。从某种意义上来说，Trevor就是Michael的对立面——不仅仅是境遇，还有那种神经质的性格。再度与Michael聚首只能让他更加直接地感受到命运的不公，从目前公布的数段预告片也可以看到，Trevor经常会与Michael发生激烈的争吵，乃至上升到肢体冲突的程度。

越战老兵的出身赋予了Trevor强大的战斗能力，他也是团队中唯一会驾驶直升机的成员。然而这位惯犯的精神状态极不稳定，常常会给整个团队的行动带来严重的影响。在一段预告片中，原本准备从正门混入银行的计划，随着Trevor莫名其妙对一名武装警卫发动攻击而彻底泡汤。他还会在行动中不停取笑自己的老搭档，并且离间Michael与游戏的第三位主角——Franklin之间的关系。

犯罪新手——Franklin

Franklin是GTA5主角三人团中年纪最轻的一位，与Michael当年的理想类似，他想尽快在“偏门”行当中捞足油水，然后彻底告别暗无天日的生活。在Michael看来，Franklin就是年轻时的自己，因此对他照顾有加。

在游戏开始的时候，Franklin为亚美尼亚黑帮工作，他的身份是豪华汽车门店的客户经理，工作就是许诺以极低的首付价格让顾客拥有名车——能上当受骗的也只有那些虚荣心与收入成反比的废柴。当对方还不起月供之后，Franklin就会带领帮派的马仔强行上门收回车辆，并且还要向对方勒索上一笔“折旧”费用。

Franklin的犯罪经验和他的年龄一样稚嫩，但他却具有两位团队老前辈所不具备的优势：个性精明，熟悉电脑技术以及更强的随机应变能力。他的狙击技艺和精湛的驾驶技术，也可以为整个团队的行动带来极大的帮助。

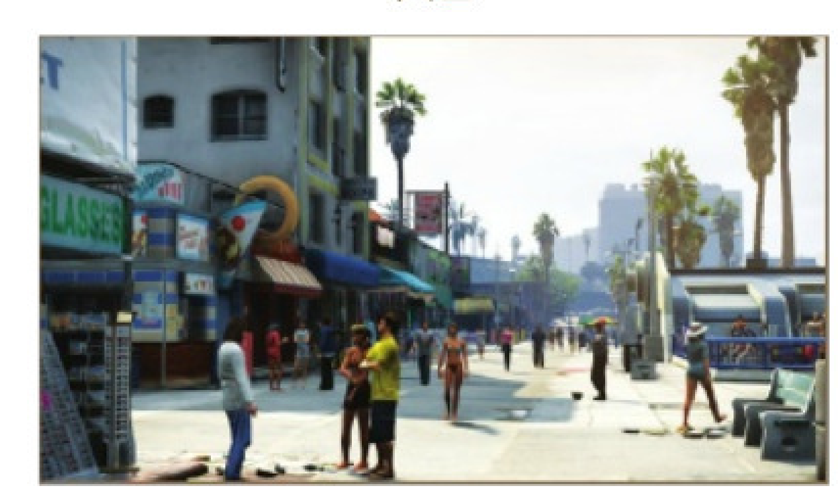
GTA5的三名主角不仅拥有相互交集的生活，而且还会在许多团队任务中合作。比如在近期公布的“高楼大劫案”中，Trevor负责驾驶直升机先将Michael运送到目标建筑物的顶层，然后再将Franklin投放在临近大厦的天台上提供远程火力支援。默认的任务流程是由玩家操作Michael以绳降方式从幕墙到达目标人物所在的楼层，然后砸窗而入进行室内战斗，待其完成任务目标回到天台之后，视角会跳转到Franklin，由玩家手动操作狙击枪射杀追兵，为Michael的逃离提供支援。当三人组全部登上直升机之后，玩家将开始扮演Trevor，在楼群中穿梭以躲避敌方飞机的追杀。



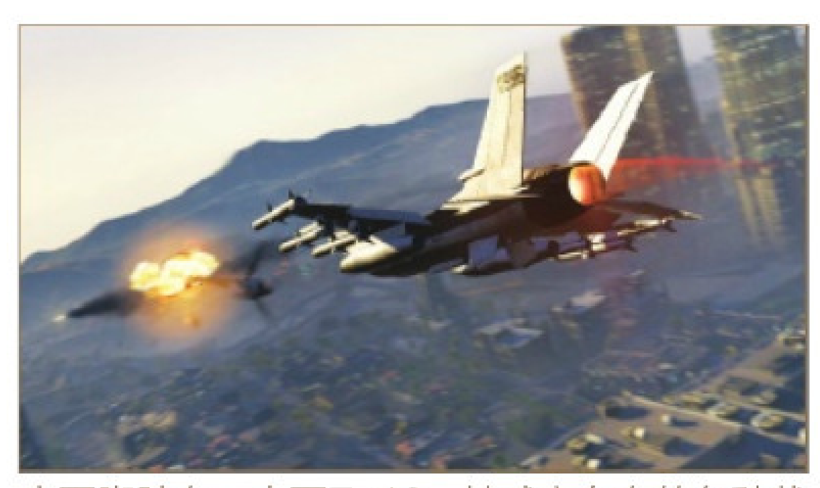
Treror生活在偏远的布莱恩郡，这里除了暴力活动什么都缺



本作的郊区面积占有相当多的比重，在这里开摩托车，你不用担心一个小碰擦所导致的车毁人亡



无论是行人的衣着还是动作都显得相当生活化



小至脚踏车，大至F-16，地球上存在的各种载具都可以拿来开上一开



追车任务中也将上演人车分离的公路片惊险桥段

广阔天地 大有作为

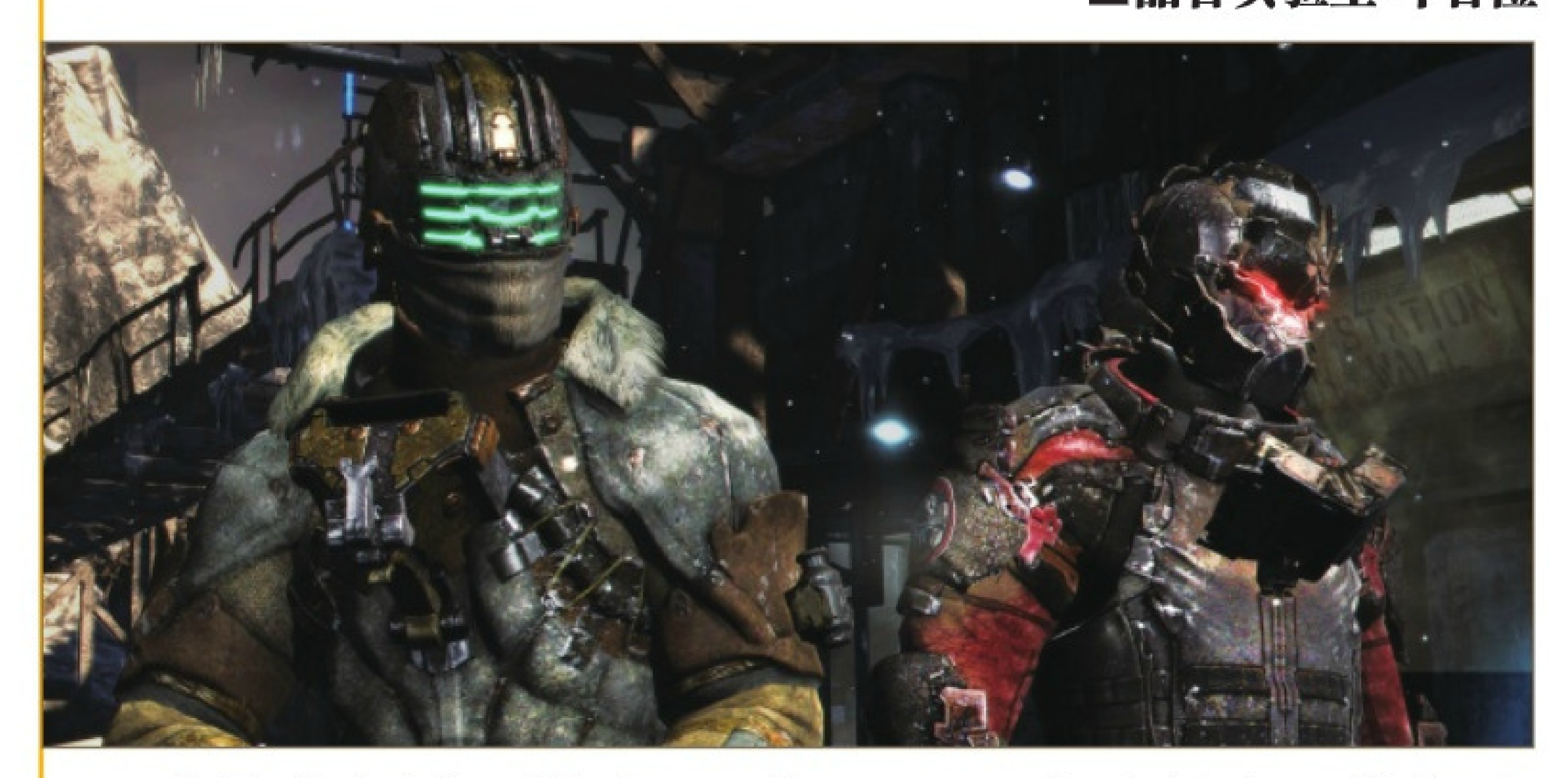
本作的虚拟舞台是以洛杉矶为原型的洛斯桑托斯（Los Santos），与当年在《横行霸道——圣安德列斯》（GTA：SA）时期的初次登场相比，GTA5不仅将城市的面积扩充了将近10倍，而且还提供了大量郊外区域的版图。玩家可以驾驶着全地形摩托车去大沙漠中撒野，在大峡谷中玩蹦极，到大海中玩水上摩托和潜水，或者带上心爱的猎枪，去拥有完整生态系统的森林中体验狩猎。

曾经在GTA4中登场的手机道具，将在Social Club连线平台中成为一种真正意义上的“社交”工具，玩家能够实时邀请线上好友参与自己的任务，以及一同体验各种有趣的小游戏，在这个有限空间内上演无限的娱乐可能性。P

变异怪物快跑，石村号的工程师艾萨克杀过来啦。

死亡空间3
Dead Space 3

■晶合实验室 坏香橙



作为近年来动作冒险游戏圈子里的一匹黑马，“死亡空间”系列的前两部作品曾经给无数钟情B级恐怖片风格的玩家带来过极大的惊喜。如今，这个系列的第3款正式作品即将登场，崭新的剧情与系统等待着我们前来体验。在这部新作中，玩家依然要控制系列的标志性主角艾萨克·克拉克，登上以“失落舰队”号采矿船为代表的新场景中展开探索。和之前的作品相比，《死亡空间3》重点强调了装备自定义系统的价值，要想在残旧破败的老古董采矿船“失落舰队”号上生存下去，玩家必须不断收集各种武器零部件并加以组合，从而创造出符合自己作战风格的神兵利器在危机四伏的新环境中大杀八方。除了武器装备之外，《死亡空间3》在动作系统方面也得到了进一步的完善，诸如翻滚与贴墙等新动作的加入让玩家可以更流畅地与对手展开周旋，同时得以提升的还包括解密方面的机关设计等内容。最后，倘若单人剧情模式已经无法满足你的游戏欲望，《死亡空间3》还贴心地提供了协力合作共同轰杀怪物的多人游戏模式，想必可以填饱不少联机游戏爱好者的胃口。P

制作： Visceral Games
发行： Electronic Arts
类型： 动作
发售日期： 2013年2月8日
期待度： ★★★★

杂鱼翻身做主角，炮灰崛起打异形。

异形——殖民地陆战队
Aliens: Colonial Marines

■晶合实验室 坏香橙



在经历过平淡如水的2012年圣诞节以及2013新年发售档期之后，随着2013年2月的到来，欧美电脑游戏的发售高潮期终于正式掀起了波澜——这场销售风暴的引路者除了上面提到的《死亡空间3》之外，另一个值得关注的名字便是《异形——殖民地陆战队》。作为一部拥有至少7年跳票历史的“古董级”作品，尽管画面表现力已经显得有些落后时代，但凭借福克斯影业提供的授权以及电影《异形2》美术指导的支持，整部作品在美工设定方面存在着不少足以让“异形”爱好者刮目相看的亮点。对于玩家来说，在本作游戏中所扮演的角色并不是什么驾驶工程机器人所向披靡痛打异形的悍妇，而是在电影版《异形2》曾经沦为炮灰的陆战队成员。不过，既然在这次的游戏中得到了主角级别的待遇，那么“翻身做主”的优待肯定是必不可少的——当然“队友去送死，我来背黑锅”的脚本式触发剧情俗套也是不会缺席的。最后，尽管《异形——殖民地陆战队》提供了多人合作模式，但“互相残杀”并不是这个模式的游戏主题，玩家需要扮演不同分工的角色互相协作，扬长避短发挥火力优势才能战胜神出鬼没的“异形”取得胜利。作为一款借用了经典科幻电影背景制作的FPS，尽管不见得可以让现实军事题材射击游戏的爱好者满意，但对于骨灰级的“异形”拥护者来说，这款游戏无疑是一部值得关注的Fans向作品。P

制作： Gearbox
发行： SEGA
类型： 射击
发售日期： 2013年2月12日
期待度： ★★★☆



如幻大千，惊鸿一瞥

《仙剑奇侠传五前传》专题报道

■ 策划 本刊编辑部

那些后来居上的“X传”们

“仙5前传”vs《云海玉弓缘》vs《幽城幻剑录》

北京 巫小仙

人间白眼曾经惯，余得浮生又若何。欲上青天摘星斗，填平东海不扬波。——梁羽生

因人物而生的续/前/外传

姜承的人物诗我一个字都没有记住，却好几次在游戏之中，想起梁老在《冰川天女传》中为金世遗写的这首诗。“金世遗”即“今世遗”，“姜世离”取“为世所离弃”之意，这样的名字难免会让人把他们联想到一起。

而整个前传的出现，也与《云海玉弓缘》的诞生有相似之处。

在《冰川天女传》中，金世遗并非主角，其光彩却远远盖过主角唐经天。此后，或许是因为意犹未尽，或许是因为金世遗的拥趸者众多，梁羽生专门辟了一部小说，以金世遗为主角写下《云海玉弓缘》。

而至《仙剑奇侠传5》，姜世离亦是夺了风头的配角。尽管我不待见姜世离，却也不得不承认其人气颇高。或许是制作团队早存此意，或许是顺应粉丝热情而为，不管是何原因，《仙剑奇侠传5前传》终于在这个深冬面市。

尽管第一男主角是夏侯瑾轩，但换个角度来说，这款游戏的主线始终围绕着姜承展开，甚至可以换一个恶俗却直白的名字，即“魔君是怎样炼成的”。姜承原是一名正直的大好青年，出身四大世家之一的折剑山庄，少年英雄，武功出众，却一步一步被逼上了魔君之路。

《云海玉弓缘》是因人物而生的续传，除却续传、前传之外，尚有另一种，其代表作即天地劫系列的外传《幽城幻剑录》。在《神魔至尊传》里，亦正亦邪的法师夏侯仪风头最劲，汉堂据此创作了以夏侯仪为主角的《幽城幻剑录》。

最初他是一名敦厚少年，对世间怀有深厚的善意和坚韧的信心，却遭竭力想要保护的“苍生”背叛，以至于痛失挚爱冰璃与一只左手，方得回返人间。从此激愤入邪，所怀善意一夕颠倒，悉数化为汹涌的复仇执念。

不知有多少老玩家还记得在幽城结束时，夏侯最后的誓言——“只要时轮还在运转，只要七曜还在天顶分聚，终此一生，我一定能找出让它偏离的方法！用禁法也好，用邪法也好，就算要出卖我的魂魄，就算会因此堕入无边地狱，我终有一日会真正将幽界降临到人间，永远毁破你们死遵活循的那些枢仪法理！”

当年在寒冬的深夜里哆嗦着通关之后，我忍不住骂上一句，真他娘的悲情！但这悲情却该死的震撼。

走向命定的终点

“自古正邪不两立”的年代早已过去，以我们的年纪，也没有谁再傻乎乎地认为，反派天生就是反派，一直坏到骨髓里。Boss们都不再像拜月教教主那般，只顶着一张反派的面皮，而是逐渐朝着有血有肉有历史的方向发展。问情篇有赤炎，四代有玄霄，只是都交代得草草，理由多少都嫌牵强，仿佛是为洗白而洗白。一旦黑化，就觉得


严格来说，“仙五前传”的故事是围绕着姜承而展开



《幽城幻剑录》中激愤入邪的夏侯仪

Boss们当真逃不开脑残这一魔咒。似对姜承这般详尽而丝丝入扣的刻画，却是从未有过的。即使是《幽城幻剑录》，也并未抵达此处。

由于五代的存在，这其中诸多人物的未来都已确定——姜承、结箩、厉岩、皇甫卓、龙溟、凌波，甚至包括夏侯瑾轩和谢沧行。即使我们不清楚具体的结局是什么，至少也知道，小少爷并未成为下一任的夏侯家主，而谢大叔也没有在蜀山再出现。

因此，挑战就在于，起点已然标明，结果也已注定，究竟怎么走才算真实合理？

在《幽城幻剑录》中，夏侯仪是因为经历一次人生惨剧而性情大变，其原有的生命轨道在瞬间崩解。他从天上狠狠坠入地下，就此完成了这一过程。而在《仙剑奇侠传5前传》中，姜承一步步偏离原有的轨道，每朝前走一步，主角一行都以为尚有挽回余地，直至最后木已成舟，终究无法回头。

这是悲剧的两种形式，很难明确界定，哪一种的冲击力更大。但从推动主角走到终点而言，后者的操作难度无疑远超前者。前者更像一种突然降临的意外，是偶然事件，夏侯仪只是一个承受者。而后者更接近生活的常态，姜承及其他主角，每一位都是这段悲剧的参与者，他们亲手将事情推至这样的地步。

而走向注定的悲剧终点，这多少会让我想起“仙剑1”的主题“宿命”。从赵灵儿到紫萱，女娲族人似乎都注定了成为牺牲品，这样的命运实在不能叫人服气。而在四代中，云天河喊出“我命由我不由天”的口号，实则也将个体与命运放在了相对立的位置上。而这次在前传里，“命运”一词得到了全新的诠释——它不再是强加于个人、不可抗拒的责任与终局，它由当事人自己参与创造，是个性与环境的交织、是外在事件与内心抉择的碰撞。

倘若重新来过，恐怕也不会有任何改变。

因为在这一场棋局中，一切卷入其中的人都有自己的立场，都有其所求。

枯木、四大世家、蜀山共同铸就了这样的结果——枯木因夜叉族的困境而企图谋夺人间的丰美水源，皇甫一鸣觊觎武林盟主之位、欧阳英要维护折剑山庄的地位与名誉、夏侯彰明哲保身、上官家浑水摸鱼，而蜀山也一改以往不问青红皂白上来就要斩妖除魔的面具化作风，默许半魔为求生存而挣扎壮大。

主角一行人在其中更是关键，夏侯瑾轩力护好友，瑕触发姜承的蚩尤血脉，暮菖兰为救村人成为枯木的眼线，皇甫卓仗义执言，谢沧行因信任自己的判断而屡次施予援手……

一切牵涉其中的人，都在有意无意地推动事情的发展。从事情发生的那一刻来看，他们的所作所为都合情合理。而在终局之际，所有人都为了自身的所求与坚持付出了代价。

这才是真正的因果法则。

在这一场搅动整个江湖的乱局中，没有谁绝对无辜，也难以界定谁是罪魁祸首——或者说，最大的罪咎仍可以归于枯木。他作为历代Boss中智商最高的一任，机关算尽、步步为营，虽然打破了Boss的脑残魔咒，却也在一定程度上损伤了这种因果局面的平衡。



在这一棋局中，每个人都有自己的立场



这一跪，预示着姜承已将之前的人生彻底抛开

大弦嘈嘈如急雨



作为主角的姜承，在这一趟历程中，完全当得“情有可原”四字，几乎无可指摘。因为此前的铺垫已经足够，所以在他“堕入魔道”时不会显得突兀。折剑山庄师兄弟的冷漠与排挤、千峰岭众人的欢迎与爱护、世人对妖魔的唾弃与嫌恶、皇甫一鸣等所谓正道中人对千峰岭弟兄的屠杀、在武林同道面前欧阳英迫于形势的放弃……如此种种，汇集一处，整个游戏在折剑山庄的公审前后抵达最高潮。

而我在这段高潮中几度落泪。

我并非一个容易感动的人，对各种狗血桥段都有着强悍的免疫力。但在这里，情绪却完全被

剧情所调动。故事之所以能够打动人，并不在于它讲述了何其玄奥的真理，而是因它能俘获读者的情绪与感受，通过外在事件不断让读者情绪的那根线绷得更紧，最后超出那一线标准，便能成功催泪。

从姜承逐渐演变成为姜世离，这一过程中的剧情设计丝丝入扣，各种线索（谢沧行的身份、瑕的特殊体质、暮菖兰的意图、龙溟的追寻等）穿插叠加，逐级递进，其出色程度已经不止超越了夏侯仪的转变，从设计难度上来说，甚至已经超过了夏侯仪明线→皇甫申暗线→霍雍隐线这样的文本结构。



围绕姜承的一步步迫害与悲剧让最后姜世离的诞生成为了一种必然

在《幽城幻剑录》中，最后悲剧的张力与冲击源于突然的翻转，意料之外，措手不及。而在前传之中，这种张力和冲击则是不断累积、不断攀升的，我明知结局，却依旧在爆发之际被它击中，心甘情愿，难以抵御。

折剑山庄是一个关键转折点，覆天顶则是另一个。

姜承之所以选择留在覆天顶领导这些半魔，除却因目睹千峰岭兄弟惨死而物伤其类，由此生出保护倾向之外，我更多地理解为，他是在为以后的人生寻找一个支点。在之前的经历中，除了欧阳倩，他曾经拥有的支点已然全部崩塌，无所追求、无所寄托委实是一件可怕的事，真真合了那一句“人间白眼曾经惯，余得浮生又若何”。他需要找一个重新支撑起生命的点，而净天教给了他这样一种新的方向，让他有理由、也有力量继续前行。

所谓“欲上青天摘星斗，填平东海不扬波”，无论是在《冰川天女传》还是《云海玉弓缘》中，金世遗都并无摘星宏愿，姜世离却有。若非为枯木煽动而在人界掀起诸多风浪，于当初那个只求保全同族并无侵略之意的姜承而言，成为魔君的初心或许就是这样一句，“填平东海不扬波”。

一曲终了，悲欣交集



从最初的耿直少年，到最后的偏激魔君，要完成这样剧烈的转变，仅有事件是不够的，尚且需要时间。尽管那个莫名其妙的“仙岛几日，人间数年”过于突兀，为了和五代衔接上，此后的剧情和人物转变处理得都嫌生硬，但至少也提供了时间这一要素，使得姜承彻底走完了这条路，抵达了姜世离的终点。

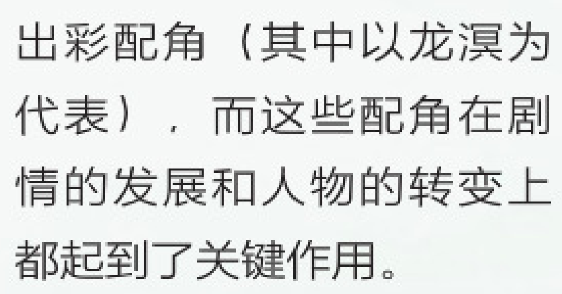
至此，前传已经成功了大半。同为作者，也曾担任过短暂时间的游戏文案，我深知能做到这一步已经很不容易，五代既定的种种在情感的调动上是资源，在剧情的展开上却更多是限制。顾得太少要被人骂，顾得太多又缩手缩脚。幸而，这一代一直在好好讲故事。故事是否说得好，就像一盘菜是否好吃一样，是最简单却也最终极的标准。

一般来说，故事要么是情节中心，要么是人物中心。前者用事件带动整个故事，后者把重点放在人物的成长上，出色的故事是可以两者兼顾的，譬如用一系列精心设计的事件来推动人物的成长。这一次，前传做到了。它铺陈了这么多条线索，居然都照顾到了，而且安排得井井有条。不止把剧情主线做得可圈可点，也将四位主角的性格发展呈现得生动饱满。在此之外，还以不多的笔墨塑造出为数不少的出彩配角（其中以龙溟为代表），而这些配角在剧情的发展和人物的转变上都起到了关键作用。

在梁老的小说中，《云海玉弓缘》与《萍踪侠影录》并称最妙，一悲一喜，道尽其中滋味。在“天地劫”系列中，就数《幽城幻剑录》最是繁丽浩瀚，因其剧本结构之妙，设计之呕心沥血，被许多老玩家奉为国产RPG的头把交椅。

而如今，《仙剑奇侠传五前传》也有了后来居上之势，跨入“仙剑”历代优秀作品之列。《冰川天女传》中的金世遗，《神魔至尊传》中的夏侯仪，原本都是我私心喜爱的人物。而我一丁点都不喜欢五代中的姜世离，时常吐槽他的人设充满土鳖暴发户的气息，如今却已喜欢上姜承，也忍不住要赞一声，这段成长史铺设得当真不错。

至少，作为玩家，我很愿意去刷二周目。而作为作者，我希望有机会对剧本主创奉上由衷的称赞——这样的剧本，已然足以为之骄傲。P





折剑山庄成为整个游戏最精彩冲突的发生地，姜承也彻底成为了世所离弃的姜世离



暮菖兰最后在悬崖边的回眸，给我们留下了最后一个悬念



“仙五前传”面面观

■晶合实验室 落琪

2013年的到来意味着“2012”已是一个传说，《仙剑奇侠传五前传》的正式发售对于仙迷们来说无疑是末日后的第一个惊喜。这代讲述了四大世家中夏侯家的少主夏侯瑾轩为朋友姜承洗罪，以及为心爱女子暇治病而展开的坎坷故事。故事发生的时间是在“仙五”的25年前，欧阳、夏侯、皇甫、上官四大世家正处中原强盛时期，魔族枯木借品剑大会，利用姜承勾起江湖中人魔之间不能共存的关系煽动武林，借此在蜀山封印不稳定时攻打锁妖塔。

关于回合制

一开始，我想先谈谈回合制战斗的问题。曾有人问我，回合制有什么意思？只要升满级，小孩都能打过。我不想去回答他们什么，在这个只要装备好，有外挂，有钱就能“一统天下”的网络时代，人们忽略了很多值得思考的东西，在他们眼里技术和运气被赐予了最高荣誉。经过18年的发展，回合制已经成为“仙剑”系列一个标志性的特点。对于众多系列Fans来说，他们最为津津乐道的，还是这经典的回合制战斗方式。从一代开始，每当看到一个新仙术我们都会兴奋不已，而三代战斗中出现的五灵阵型、仙术熟练度以及每个角色特有的技能都会让玩家感到仙剑战斗系统的进步，此外在游戏中还新增了不少丰富有趣的小游戏。

有些人认为回合制战斗过于单调、枯燥，更喜欢那种快节奏的、直观式的动作操作，试想如果真的换成那样，让“仙剑”变成了ACT RPG，那么在拥有众多角色的“仙剑”游戏中，玩家将只能亲手控制一个角色，其他角色则只能在一旁打酱油了。所以说，符合“仙剑”风格的战斗系统，玩家们更看好回合制，它需要玩家耐心培养每个角色，并在战斗中的安排好不同角色的位置，将每个角色的技能合理地组合起来，将玩家的作战思路融合到战斗系统中去，进而体验到战斗的乐趣。

说到这代“仙剑”的战斗系统，已不再是传统意义上的回合制，和“仙五”一样，主角们的五灵仙术会根据熟练度来提升，以达到下一个仙术的出现（虽然玩家们并不看好这一体系，总让人觉得像女娲上身）。同时在战斗中新增的QTE操作也的确让不少玩家棘手——要在1秒内按对1～5次的鼠标左右键，就连玩“星际”超强的中旬刊小编Digmouse的“操作手”也经常反应不过来，看来只有使用高科技（变速齿轮？）才能解决吧。和QTE不相上下的卡牌游戏以及音符游戏也让玩家觉得制作组在和大家开玩笑。而我只能拿最笨最原始的方法解决——卡牌游戏就用手机照一张记住位置，音符游戏则按截图键来完成，不过这的确是一个好方法！



暮姐姐太美了

这代游戏的迷宫虽然看似简单，但其中的解谜成分增添了不少，顺利通过迷宫需要完成各自的解谜（小编吐槽：在暮菖兰家前的迷宫，堪称史上最恐怖最黑最揪心的迷宫了）。

关于友情

“仙五前传”宣传视频发布那天，公布了主角们的身影，男一号被赐予“宝玉哥哥”的称号，不少玩家看到女一号暇身上的酒壶后猜测她与蜀山的关系，暮菖兰则赢得了玩家们对御姐的喜爱，姜承的身份也被不少玩家猜到，而“仙五”中出现的毒影、血手、皇甫卓在这代都是相当重要的人物。

◆夏侯瑾轩、皇甫卓与姜承的友情

“我认识的姜承，绝非一个忘恩负义的杀人狂徒，而是一名克己重义的正人君子。秉性不会因为身份而改变——我相信他。”

与历代主角不同，夏侯瑾轩给人一种奶油小生的感觉，出身名门，对江湖武林不感兴趣，却喜欢研究稀奇古怪的东西，用的武器更是历代中都不曾出现的毛笔（虽然这之前，在武器店看过无数稀世装备，可看到毛笔武器时总让人有种进错店的感觉）。夏侯瑾轩为人正直，有很强的好奇心，这点皇甫卓能深刻地感受到。夏侯瑾轩、皇甫卓，欧阳倩与姜承从小一起长大，可谓是青梅竹马的好朋友。皇甫卓经常赠与好玉给夏侯和欧阳倩。在品剑大会上，姜承的魔气爆发打伤本派大师兄，被欧阳赶出家门后，夏侯瑾轩、暇、暮菖兰与皇甫卓不顾外人反对带着姜承北上缓解心情。在司云崖上，就因为夏侯瑾轩的好奇心，触动云来石把他们带到了楼兰。



说到云来石，历代“仙剑”在展开地图时，用的都是御剑术，显然这一代的主角跟蜀山还没扯上师父徒弟的关系，自然也不会御剑术，而这奇怪的云来石却正是对志怪小说感兴趣的夏侯瑾轩所喜爱的。皇甫卓作为比他们年长一些的哥哥，自然是受不了这不听话到处乱摸的夏侯弟弟。而在楼兰，姜承仍然为自己的魔气所困扰，夏侯瑾轩的一句“我们既是朋友，为朋友分忧本就是分内之事。”让姜承的人性得以稳固。到故事的中间，夏侯瑾轩、皇甫卓为兄弟姜承洗罪，遭到各自父亲的指责，皇甫卓更是被软禁在开封家门里。在夏侯瑾轩与皇甫卓的心里，姜承是一个克己重义的正人君子。可见，他们意志坚定的将心托付，无论发生什么事，凭着对他的了解，都会有理由去相信他的所做所为，不会因为留言蜚语，也不会由于误解而去改变对他的看法。

◆厉岩与姜承的兄弟情

“只要你为魔君一日，我厉岩便奉你为主上，肝脑涂地，在所不辞！”

本作故事围绕着“仙五”主角的父亲姜承展开，这个人物一开始是折剑山庄正义的弟子，因被枯木利用走上了魔道。为解救被人类欺压的魔族，他选择继承蚩尤血脉当上了魔君并改名为姜世离。厉岩是“仙五”中净天教护法之一的血手，在这代开始是一个重兄弟情谊的山贼头头，性格冷淡，不喜欢人类。皇甫卓的父亲带人剿灭他的老巢后，他发誓要为兄弟们报仇。在姜承成立净天教后甘愿为他卖命，是一个一身热血的魔族，故事中姜承被武林人排斥的时候，厉岩收留了他，山寨的兄弟们也都是被人类排挤的弱小魔族，他们以打劫的方式生存，却从不伤人。其实厉岩与姜承算是同一条船上的人，在被江湖势力排挤之下，他们无可奈何只能奋起抗争。若不是身为魔族，他们也定能创造自己的精彩。

◆暇和暮菖兰的姐妹情

“姐姐，以后我们就是亲姐妹了。”

说完男人间的兄弟情，再来讲讲这代女主角的姐妹情。瑕，一个普通的江湖卖艺少女，在16年前的大地震中侥幸活下来，但落下一种奇怪的病。相信玩家在游戏的开始也会发现她的奇怪之处，比如睡觉不容易醒，被打也不会痛，就算喝上要命的酒也没有一点反应。根据故事剧情的走向，大家多半会猜测她与“仙1”中的林月如相似，也就是一个被傀儡虫操控的活死人，而事实却并没有那么简单，其实她是枯木为了留在人间的肉身之一，16年前因她还是一个婴儿，枯木才选择了另一具肉身。

暮菖兰，22岁，在故事中一直是个神秘的女子，直到剧情过了大半后身世才得揭晓。16年前的大地震毁掉了她的故乡，因魔气蔓延导致全村人垂死，她离开村庄为哥哥和村民寻求解药，为了替他们治病，她不惜为人办事以求得赎金。因瑕让她想到死去的妹妹，于是开始怀疑雇主欲对瑕不利而开始保护瑕。对她来说瑕是自己的朋友，更是自己的好妹妹。在故事的结尾，夏侯瑾轩和瑕生死未卜，暮菖兰每年都会去司云崖祭拜他们，或许她更希望他们活着。在历代“仙剑”中，女主角们的关系都会因为男主角而存在某些隔阂，而随着“仙剑”剧情的演变，2争1的现象越来越少，女主角们的关系也渐渐变得融洽起来。在共同经历幸福、磨难之后，感情犹同亲姐妹的她们，也让我们感动。

关于爱情

◆夏侯瑾轩与瑕

“和你们的这份牵绊，是我最珍惜，最渴望的东西。”

在折剑山庄雪女事件中，夏侯瑾轩被雪女变化的瑕所迷惑，也许那时候，在这个对江湖武林不在乎的大少爷心里就已经有了瑕这个弱小却坚强的少女。在楼兰王攻击瑕时，夏侯瑾轩不惜性命为瑕挡了一击后两人情投意合，感情也更加深了。本作男女主角的感情比上代更细腻，



在蜀山，俩人在看星空的晚上说出了共同的愿望

不会让人觉得太唐突，因为瑕，夏侯瑾轩变得勇敢也变得更坚强。为瑕去苗疆，上蜀山求药，去未知的仙岛求药，抛弃所拥有的一切，只为了自己的信念。在这一路，夏侯瑾轩明白瑕在他心里的重要，而在故事的最后，瑕也为救夏侯瑾轩，舍身挡住枯木一击而死。痛苦的夏侯瑾轩要将她埋在司云崖时，枯木将瑕的肉身占据。夏侯瑾轩无能为力，想着能让瑕有最后的安宁决心同归于尽，最后瑕的意识克制了枯木，二人跌落山崖，不知生死。故事的结局比我们想象中要来得快，生离死别永远是爱情最大的痛苦。或许我们该高兴，他们至少在一起了。



结萝与厉岩的爱情也在“仙五前传”中浮出水面



龙溟与凌波吻别，却没想到竟是最后一次

◆姜承与欧阳倩

“倩儿等他，一生等他。”

貌似所有的江湖故事都离不开师兄和师妹的爱情。在“仙五”发售时隔1年半后，我们看到了姜云凡爹妈的爱情。一个是蚩尤血脉的魔君，一个是武林盟主的千金。这本不能在一起的苦命鸳鸯，最后还是终成眷属。传统又老套的情节，却给我们展现出了一个单纯又痴情的姜承，若不是被枯木所利用，估计他俩也会私奔，远走高飞吧。

◆厉岩与结萝

“喜欢干嘛不能说，反正我只说给你听啊。”

在“仙五”里，他们是净天教的左右护法——血手和毒影。不少玩家猜测他们的关系，在“仙五”里，只觉得是毒影单恋血手，而这一代的故事告诉我们他们的爱情。结萝是毒影在“仙五”25年前用的名字，她的家在青木居，“仙五”里她临死前曾提到想和血手回到故乡的大树上看月亮，可见为“仙五前传”埋下了伏笔。而游戏里的结萝是一个敢爱敢恨的苗族少女，她在厉岩老巢边的山上抓蛇时，被错以为她要被蛇咬的厉岩推开，还生气地往厉岩身上扔蛊，后来就一心追着要和厉岩在一起。对厉岩的的冷淡，她不畏惧，一句“我会比其他女人都对你好，好到让你只记得我，不能没有我”打动了不相信人类的厉岩。在青木居顶看月亮的那一晚，恰是他们一生中最幸福的时刻。

◆龙溟与凌波

“等我回来，答应我，一定要等我回来。”

龙溟，夜叉族的王，龙幽的哥哥。为解救族人，孤身来到人界寻求水源。作为君王，深知自己的重任，曾斥责楼兰王“不思如何挽救，反而怨恨城民不做供奉，还施法将楼兰城陷入死地——昏君”。而对凌波，他只能说“在我心里，你永远不会比夜叉族更重要，但一定比我的性命更重要。”在这个选择子民放弃爱情的君王身上，我们看到了一种责任。凌波，蜀山弟子，凌音的姐姐，在“仙五”主线剧情中，凌波因帮助龙溟偷盗神农鼎而元气大伤，故留在蜀山禁洞，直至魂魄散去也在守着约定等待龙溟回来。临死前，她想到了妹妹，想到了师父和师伯，她只能说对不起，对不起她们，为了自己心爱的男人，不多问，只知他是为了救人，就不顾一切的帮他。在故事中，他们的出场次数并不多，可算又在故事中打了一次酱油，而凌波临死前还回忆着她与龙溟在丹枫谷携手打败魔兽，在客栈小坐聊天的画面，不难看出凌波是个多痴情的女子。

◆蜀山道士与蜘蛛精

“人妖殊途，我本以为只能以死共处，但现在却……或许天意如此，我们并非只有绝路。”

这是发生在凌波支线任务中的爱情。凌波的师弟希恒道长是个喜欢降妖除魔的人，为制服怪兽他每次都会弄得遍体鳞伤，一次偶遇带着并无恶念的苍葭到司云崖上修炼，可苍葭不知悔改，一心想吸人元气，希恒决定要与苍葭“永远在一起”，却被凌波阻止，苍葭封印不全变成了一具小木人，最后希恒决定带着她寻找解封印的办法，让她无需元气为生，与他看这人间风光。虽然人妖殊途，但若两情相悦又有何不可。命运变化无常，能和自己心爱的人在一起，应该知足。

关于亲情

生你养你，天下没有不疼爱子女的父母。而故事中的亲人们，也成为“牵绊”的关键。

◆慈父：夏侯彰

“你身为夏侯世家少主，应该知道自己的责任所在，不可随便以性命开玩笑。这次是为了救人，但今后不可再这样随性而为。”

夏侯瑾轩的母亲死得早，身边唯一的亲人就是父亲夏侯彰和二叔夏侯韬，父亲忙于生意对儿子还是加倍关心，虽然嘴上说夏侯瑾轩不爱习武给他在江湖上丢了面子，但他并没有逼着儿子干不爱干的事情。在夏侯瑾轩为瑕动用商船去仙岛求药时，父亲深感儿子已经长大，终于还是答应了让瑾轩离开。在这里，我们看到了这个伟大父亲慈爱的一面，可想而知在儿子失踪的5年里，这位父亲是何等的悲伤。而故事的最后他也死于枯木之手，不禁让人伤感。

◆严父：皇甫一鸣

“你是我皇甫一鸣的儿子，比他们那些窝囊废都要优秀百倍！这个盟主，我当不成，你一定可以！”

皇甫卓的父亲在故事中是一个一心想搬倒欧阳世家企图通过姜承一事夺取武林盟主的人，他指使皇甫卓在夏侯瑾轩等人带着姜承离开中原后中暗查姜承状况，严格要求皇甫卓，在自己儿子为姜承求情后大怒将他软禁起来，本是为了不让儿子破坏他的计划，而最后这位算计心机的父亲临死前还在嘱咐让皇甫卓夺取盟主之位，在他心里，他皇甫家并不比其他世家差。从临死前看到儿子皇甫卓在身边，觉得这是上天给他最后补偿的这一刻，我们发现这位父亲不过是动错了脑筋，想让儿子能过得更好而已。也就是这么一位父亲，他推动着整个故事的发展。

◆兄长：暮檀恒

“你一直拼命地找大夫、找药，好像除了这件事，你活着就没有其他希望了一样……我很害怕，怕你知道真相后，会、会做出什么傻事来。”

他是故事中暮菖兰的哥哥，暮霭村的村长。16年前的大地震毁掉了他们的村子，先让妹妹暮菖兰逃出村子后他孤身一人回村，请求山神救救垂死的村民们，山神撑开神魔之井裂缝，漏出的鬼气让将死的村民魂魄被勉强与躯体维系起来，使得他们变得不老不死。因暮菖兰一直拼命地找大夫找药，让害怕妹妹做出傻事的暮檀恒没有告诉她真相，他对村民对妹妹都一样的珍惜，好在故事的结尾，蜀山草谷的仙药拯救了他们，这也算是一个好结果吧。

◆叔父：夏侯韬

“呵呵，谋大事者，若是拘泥于所谓正义公理，如何成事？”

夏侯韬，他是夏侯瑾轩的叔叔，夏侯家的二当家，因夏侯彰多数时间忙于江湖上的事情，从小到大都是他照顾夏侯瑾轩，加上他与夏侯瑾轩都爱读书，所以在夏侯瑾轩心里，他也是一位慈父。而最后他居然也是枯木在人间的肉身之一，在这“细细谋划，步步为营将一切握于手中，方可能成功”下，他利用了所有人，为自己魔界利益利用净天教步步为营，他不惜牺牲一切，是“仙五”里的最终Boss也是这代的最终Boss。他害死那么多人，可又是为了那么多人，是一个让人又恨又爱的摄政王。

关于定位

从“仙1”到“仙五”，“仙剑”系列一直以蜀山、女娲后裔为重点，为我们讲述感人的故事，而这代游戏中的故事并没有提到女娲后裔。姚仙曾说“仙五”是在“仙1”的38年后左右，在“仙2”的30年后左右。因这代剧情跨度有5年时间，“仙五”中唐雨柔的出生就是一个最好的参照点，由此推测“仙五前传”中女娲后裔李忆如大约在13～18岁之间，而唐雨柔比忆如之女小蛮大4岁，因此推测李忆如在22岁左右生完小蛮就死了。

据推断，“仙五前传”发生在安史之乱期间，所以玩家会觉得“仙五前传”更像是武侠小说。在一次讨论会上我曾经问姚仙“仙五前传”中会有忆如的故事么，姚仙摇摇头说“要给忆如留白”。也许有大多数的仙迷和我一样叹息，可是仔细想想这或许是希望，至少在我们的心底，李逍遥、灵儿、月如的孩子给我们留下了看不见的命运。

当我们听着游戏结尾曲《牵绊》时，发现游戏的第一个宣传片竟然就是故事的结局。而这些人的牵绊也随着歌声留在我们心里。故事并没有果断结局，在暮菖兰回头的惊讶表情里我们似乎也看到了什么，即便行至命运的终点，剑刃相向之时，回望烽云，此生无悔，此心无愧，而仙剑的故事依旧在我们心底回荡。P





暮檀恒的正太身份受到不少女玩家的青睐



本作支线剧情也给我们带来了很多感悟



“仙五前传”之歪评欠析

■北京 黑色巫小仙

国产RPG史上最苦逼男主角？

在游戏开始一段时间后，我着实纳闷了许久，像夏侯小少爷这样的人怎么能成为男主角呢？他一没有骨骼清奇、天庭开阔、禀赋过人，二不是父母双亡背负血海深仇的孤儿，三心脏也没有长在右边，四没有什么奇奇怪怪的来头……总而言之，除了顶了张小白脸之外，所有成为少侠的要素他都不具备。

最要命的是，他居然还是四大世家之一的少主，这可完全是个炮灰身份！李逍遥和王小虎冲出了盛渔村，景天冲出了永安当，云天河冲下了青鸾峰，姜云凡冲下了狂风寨，他们都完成从乡村冲向城市再冲向六界的奋斗进化旅程，冲得六界黯然无光为之色变，这个夏侯瑾轩要往哪儿冲？再看看那些“少爷”“少主”们，前有刘晋元，后有上官雅，中间还有个星璇，一个赛一个的悲剧。

最最要命的是，他居然也没遇到个身份卓然的姑娘倒贴。李逍遥随随便便就捡到了女娲族人和南武林盟主的女儿，景天周围仙、神兽、千年女鬼环绕，云天河一个不留神就得了妖界少主的青睐……本身硬件就不好，软件还这样糟糕，怎么能重演令狐冲的传说——身为华山派首徒，令狐冲原本要等到几十年后岳不群挂掉，才能继任华山派掌门，但由于任盈盈的存在，人家在二十多岁的年纪就冲出了华山冲上了武林盟主的位置。

在游戏结束之后，我终于恍然大悟——你看，正因为不具备这一二三四的要素，不开挂又没有主角光环庇佑，他苦逼了吧。一不曾有前辈高人从天而降指点武功，当了一辈子奶爹；二从头到尾都没见着什么江湖至宝，唯一一枚拿得出手的灵石还是小姑娘顺手捡的；三不曾打遍天下无敌手，随随便便就被基友秒了；四不曾抱得天下美人归，用一整部游戏恋一个走江湖卖艺的小姑娘，为了人家治病求药险些和老爹翻脸，最后还没能双宿双飞；五倾尽全力帮助好基友，最后人家转身成了魔教教主；熬到最后，好不容易有个坠崖的奇遇机会，结果直接就剧终了。



就苦逼程度而言，到这一步的主角还当真没有。连百里屠苏作为国产RPG史上第一位挂掉的男主角，最后也因为攀上了风晴雪这个好妹子而复活了。当然了，我们还是可以指望DLC挽救一下他这最苦逼男主角的命运。

国产RPG史上智商最高Boss？

当年网游世界曾有人笑言：“所有Boss都是脑残，我要是Boss，首先就灭了奶妈”。后来……要少了人拉仇恨，这些Boss就开始会盯着加血的打。

当年单机世界也有人笑言：“所有Boss都患有重度脑残综合症，就算开始是正常的，一旦丧心病狂Boss化，立刻就脑瘫。”后来……就有了枯木这样的高智商Boss。

在“仙剑”系列的历任Boss中，水魔兽、邪剑仙、赤炎这三个玩意儿其实没有智商可言，千叶禅师的特长是装模作样，玄霄的特长是走火入魔，拜月教教主的特长是屠杀男童女童？至于重楼，主要是武斗值太残暴，其实也没有智商可言……不不不！我错了！严谨的说法是，没有什么展现智商的事件可供观摩。

上一任的Boss魔翳，虽然与枯木是同一个人，但少了具体事件



贯穿五代两作的高智商Boss，他策划了多少阴谋？到最后都要统计不过来了

的衬托，实在无法展现其英明神武、心机深沉。但这一任的枯木，终于不负所望，战胜了脑残综合症，实现了智商上的重大突破，委实可喜可贺！

纵观枯木的成败史，就会发现一个关键因素——妹子。如果没有瑕触发了姜承身上的蚩尤血脉，如果没有暮菖兰这个眼线不断给他传递消息，他真身都不在人界，焉能走到这一步，在人界掀起了腥风血雨，更把主角一行玩得团团转？而如果不是暮菖兰手持谢沧行的断剑一剑结果了他，如果不是瑕的魂体在最后夺回了身体的控制权，他怎么会被迫返回魔界夜叉族？如果没有小蛮的存在，他亲爱的外甥龙幽殿下不曾爱上这个女娲族妹子，又怎么会和他刀剑相向，在锁妖塔之前险些把他扁成肉饼？



魔翳贯穿两代的谋划，归结到底也是为了族人能有更好的生活，我们可以评判他为阴险狡诈，但是却不能简单的认为其所做所为都是错误的


最后的兵解让罡斩这个落拓不羁的中年汉子形象提升到了一个非常高的地位

真是成也妹子，败也妹子。

如果换个角度再进一步挖掘，就会发现另一个关键因素——那就是爱哇！在枯木之前，RPG史上最高智商的反派Boss这一桂冠，应该属于《天之痕》中的独孤宁珂郡主，但这位孤身深入敌军内部的女魔将却因为爱上了宇文拓，不敢在心爱之人面前吃下撒旦之果，才让我等得以成功封印赤贯妖星所造成的天之裂痕。站在暮菖兰背后的是谢沧行，站在瑕妹子面前的是夏侯少爷，站在龙幽面前的是小蛮妹子，站在姜爹面前的是姜云凡，苦逼的Boss们永远要输给战胜一切的爱。

男女之爱也好，父子之情也罢，皆乃Boss成功路上的大敌。所以，诸位后来的Boss，乃们定要引以为鉴，努力将这种最大的不稳定因素扼杀在摇篮之中。

花痴的姑娘们有福了！



江湖上有一句话已经流传甚久——“主角是负责剧情的，配角才是用来爱的”。纵观仙剑历代，第一二代的适龄男配只有刘晋元和喻南松，刘被万人唾骂，喻实无存在感，俨然尚未赶上后来兴起的这波花痴浪潮。

此后，三代有重楼，三外有司徒，四代有天青，五代有玉书，借用言情小说的形容词，正是邪魅狂狷有之，落拓不羁有之，芝兰玉树亦有之，都是风头强劲爱慕者众的人物。到了前传这时候，可供花痴的配角品种越加多样。

魔尊又如何，我们有龙哥！司徒又如何，我们有罡斩！天青又如何，我们有皇甫！玉书又如何，我们有……他这不是还在么！我们有年轻二十岁的玉书！

咳咳，言归正传。

前传的四个主角性格塑造得相当饱满，其余战斗伙伴如谢沧行、龙溟、皇甫、结箩等人，性格相对单一，但特色也极突出。限于篇幅，单一也是难免，何况主次有别，这样分派才属合理。在游戏尚未结束时，我与小编Joker已经就谁乃第一人气配角开了赌局，Joker私心更喜男女通杀老少咸宜的谢大叔，我则果断将全副身家压在龙溟身上——只要女玩家人数足够，龙哥必胜无疑。

似龙溟这等男人，由始至终都未曾犹疑，对于自己心中所求及主次排序一清二楚，从出场到死亡，果断利落，潇洒决绝，毫不拖泥带水，完全当得起“敢作敢当”这四个字。在秘境中一个“杀”字将其作为君王的冷酷决断展露无遗，而在流光洞中，他对凌波伸出手，道来一句“给我一个保护心爱女子的机会”，更不知要秒杀多少少女的芳心。此人尤嫌不够，后面又来了一句“在我心中，你不会比夜叉族更重要，但一定比我的性命更重要”，再留下一句“等我回来”便慷慨赴死去了。



至此，此人完胜的基础已然奠定。

谢沧行这款落拓江湖客，活得自在，死得坦荡，本也可以俘获无数大叔控少女的芳心，只可惜输就输在那张不修边幅的脸上。作为大叔控队伍里曾经的一员，作为司徒钟和云天青的忠实粉丝，我要



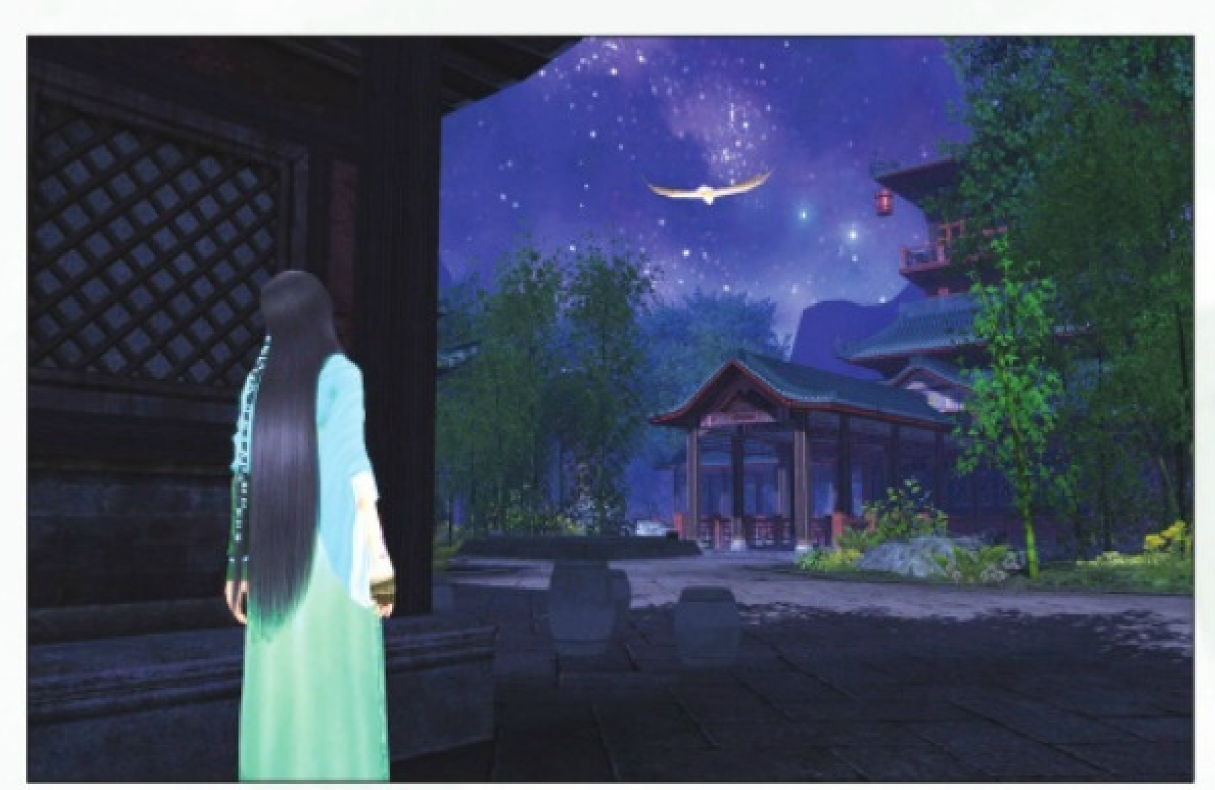
表示，在RPG这种东西中，男人长得帅，那当然是非常重要的！

解谜游戏+钓鱼游戏？

江湖上还有一句话，叫做“一本书不管从那一页看起，5分钟后还不能吸引你，请毫不犹豫地扔掉它”。这个标准虽然简单粗暴，倒也省时有效。结合自身经验抄袭一下：一款游戏是否能够吊起玩家的胃口，开始的几个小时很是关键。

换个角度，对读者而言，“仙五前传”其实是一款解谜游戏；而对制作团队而言，它是个钓鱼游戏。

在开局的短短几个小时之内，它已经埋下数处伏笔，把谜团的线头递到了我们手里。



暮菖兰这个女特务是怎么回事？谜题一开始就扔了过来

我一面摁着手柄，一面脑子里咕哝咕哝不断冒着泡——谢沧行什么身份？夏侯韬和欧阳英都认识他？和他打了七天七夜的那家伙是不是李逍遥？夏侯家那病怏怏的二爷瞅着就是个疑点人物，像个韬光养晦的内奸，妖物半夜涌入夏侯府是否和他有关？瑕一睡难醒千杯不醉还不畏寒，是不是根本没有知觉？姜承的走火入魔是咋回事，他是不是姜云凡的爹？暮菖兰故意设计接近小少爷一行，到底想干嘛？厉岩是不是血手？除了发型乱了点，这时候还是个面庞清秀眼神清澈的小哥儿，怎么后来越长越残！

除了夏侯小少爷，几乎每个人都朝我扔了一个谜团过来。我接在手里就开始期待下一次的要点提示，指望能把这一团乱麻理得顺些。

毫无疑问丢给我的谜团就是饵，我简直都能看见编剧持着钓竿一个劲得瑟着笑，但是我明知它是饵，也欢忭忭地上了钩。一边咬钩，一边还要击节赞叹：这次的饵布得有点水准啊！真是够了，我还能再二点嘛！

钓鱼这件事，不是鱼上了钩就从此万事大吉。鱼也会半路跑掉，收线必须有技巧。于是制作团队就继续坏心眼地不断抛给我旧的答案和新的线索——哎哟，欧阳倩出现了，姜承是姜爹无疑！厉岩是血手无疑！哦耶，小少爷喜欢上小姑娘了，等着看感情线发展啊！谢沧行难道是蜀山弃徒？为啥铁笔和凌音欲言又止，还要说谎替他隐瞒？江湖上那个只要给钱什么任务都接的女人是不是暮菖兰？她到底在为谁办事？这个唐风貌似是唐雨柔她爹？夏侯韬一个人在折剑山庄溜达是要作甚？枯木真身是谁？



原来谢沧行才是铁笔的师父，而不是很多玩家一开始猜测的夏侯瑾轩。但为什么谢沧行一点都不像会耍笔杆子的样子？

然后……制作团队成功地把我变成了传说中的十万个为什么。

但是这群人真心是不肯让人消停啊，我这边几个谜团还没捂暖，龙溟和凌波又开始出场朝我扔谜球——龙溟在找什么？这两人怎么走向了五代中那么惨淡的结局？再说，五代里面只见到皇甫卓并没有见到夏侯瑾轩，他是死了还是隐居去了？



变速齿轮很有效，真的！

如此循环。他们抛出，我接住，玩得不亦乐乎。解完一个老谜团就加入一个新的，同时还有几个大谜团贯穿始终，我就这样深陷其中不可自拔，等缠绕在几个主角身上的一系列谜团终于解完，整个游戏也结束了。你妹！



这些故事告诉我们……

夏侯瑾轩的故事告诉我们，男主角不是谁都能当的，一不小心是要送命的！如果送命了，请期待DLC。

枯木的故事告诉我们，情情爱爱这种东西甚是误事！

龙溟的故事告诉我们，如果你已经注定要成为一个渣男，那就一定要当得理直气壮坦荡荡，因为那也会成为一种个人魅力！

谢沧行的故事告诉我们，作为一个身怀绝世武功的高手，在乱世之中是非常危险的，即使你不把毕生功夫传给男主角，你也要为了一个如拯救苍生之流的伟大理由献出生命。

上官家的故事告诉我们，哪怕主要人物再悲剧，也不要当龙套，否则连张脸都没有！

夏侯山庄门前那两个守卫的故事告诉我们，做人务必要淡定，即使少主五年没有回家，再次见到的时候，也要一如既往恭恭敬敬地喊上一句“少主好”。

QTE的故事告诉我们，劲舞团高手是很有市场的！万一你是手残党，就请开变速齿轮！

……

我的故事告诉你们，想太多也是很容易被人骗的！P



"仙剑"的战斗系统一直在坚持回合制这个特色，本作也不例外。整体战斗框架依然会保持的"你来我往"这种群众喜闻乐见的形式，在传统的沿袭和玩家的接受度面前，贸然进行较大程度的改变非明智之举。转念一想，在如今这到处都是ARPG模式的大环境下，回合制反而成为了新鲜血液。但如果游戏永远都是同一个模子，只是更换不同的剧情外衣也终究会让人厌烦。所以"微创新"就成为这类回合制游戏中改善战斗系统最常用也是最好用的方式。

本作仙剑相较于"仙五"，新的方式有亮点，也有败笔，但总体来讲，败笔不影响战斗过程，亮点却能让许多战斗变得轻松愉快，所以功过相抵，还能够让人满意。接下来就将详细分析一下本作的战斗系统，以便让大家少走冤枉路。

人物角色培养

本作可控的出场人物成为历代之最，人物繁杂也造成了培养方面会让人有种乱花渐欲迷人眼的感觉。总的来说，本作出场人物可分为主角和龙套两类，请注意这里的龙套角色并不是说他们是可有可无的杂鱼，这一代的可控角色几乎都在游戏中起着至关重要的作用，之所以在这里称之为龙套只是为了有所区分。

按照剧情走向来看，夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承（姜世离）为玩家主要角色，谢沧行（罡斩）、皇甫卓、厉岩（血手）、结萝（毒影）、龙溟、凌波为龙套角色。其实从人物排列和可用武器上也可见端倪，横排4人的武器均可更换升级，竖排6人的武器则为恒定的位置属性（例如谢沧行的玄铁重剑），而各个人物的性格和故事都是值得我们来好好研究一下的。

同时，本作在人物培养方面依旧有着相应属性和适合路线，下面就针对各角色依次予以介绍。

◆丹青笔下龙蛇走，锦绣胸中凤鹤游——夏侯瑾轩



夏侯瑾轩小少爷的自身属性为阳、风、火，在队伍中适合定位为"奶爹"，可以说是自始至终最适合的医疗人选，而小少爷天生少力强术的特点也说明小少爷并不适合当物理输出者。同时，小少爷是队内唯一能够进行封印操作的角色。由于整个游戏流程小少爷几乎全程参与，而且本身的阳属性加成就注定让他成为最适合最稳定的辅助人选。因此建议按照辅助法师的节奏培养即可，主修阳系法术当超级奶爸，辅修火系和风系法术，这样在照顾团队之余也有足够的输出能力。

适合贴符：武器（咒场、积气、强阳、强风、强火）、护甲（玄甲、聚法、聚气、同修）

◆落英随风舞公孙，一颦一笑静流魂——瑕



瑕自身的优势属性是阴、土，自身属性较平均，同时有着所有角色物理可触发的最大的连击数，这就让我们的小姑娘可以选择物理输出和法系输出两种方式。但在这里笔者建议各位选择主法系副物理的培养形式，因为首先瑕自己的力属性并不突出，同时她能拿到的武器在攻击物理攻击加成上也不突出。因此，将瑕作为一名万金油角色培养是比较合理的。在法术选择上，阴系和土系是最适合瑕的技能，主修这两系技能外辅修火系或雷系技能作为输出辅助。最后要说的是，不管合不合理，小姑娘掌握着"仙剑"系列一大招牌技能：飞龙探云手！至于为何会让走南闯北卖艺为生的瑕掌握这个神技，我们唯一的解释可能就是：跑江湖，不容易啊……

适合贴符：武器（咒场、积气、强阴、强土、妙手）、护甲（玄甲、聚精、聚气、同修、幻步）

◆空留一腔忠勇心，三尺吴钩斩凡情——姜承

姜承的属性为火、土、阴，可以将姜承看



作是物理强化版的瑕，各项属性平均且处于一个较高的水准。初期推荐先将土系法术练出真元护体，然后主练火系，也可以走物理菜刀路线，将火系法术练出天罡战气，同时配合延长增益效果的符可以获得很好的效果。同时“姜爹”在后期会脱离队伍，且多部分时间是不随主角行动的（这个主角当的真是……），所以在培养时可以有所选择。

适合贴符：武器（双刃、积气、强火、拼尽、饮血）、护甲（玄甲、聚精、聚气、钢盾、续咒）

◆世俗只识繁华景，空谷愁眠诉谁听——暮菖兰



在人物培养方面，暮菖兰适合作为雷系和水系法系输出来培养，同时其物理输出能力也有可取之处。由于暮菖兰本身速度极快，常会有先出手的机会，因此可将阴系出第4个技能“天妖锁魂”，会成为杂鱼战中的VIP。

适合贴符：武器（咒场、积气、强雷、吞灵）、护甲（玄甲、聚精、聚气、同修、幻步）

◆持剑不羁笑苍天，有酒无酒我亦颠——谢沧行



在培养方向上，强烈建议将谢沧行的雷系和火系法术练满，前者是因为其本身就是雷、土优势属性，且雷系的输出伤害平均下来为最高，同时第一个Boss花妖也是弱雷属性。至于为何不练自身优势的土属法术而转练火系，容我先卖个关子，后文自会揭晓。其他时候，就可以完全将这位在蜀山与一贫（此时李逍遥还是掌门）齐名的剑仙当成一个超强力的物理打手角色了。

适合贴符：武器（猛力、会心、积气、双刃、饮血）、护甲（玄甲、聚精、聚气、钢盾、续咒、仙身）

◆傲然拳握浩然酒，不屈剑指正气粮——皇甫卓



在人物培养方面，皇甫少主就如同其性格特点一样，自身的优势属性也是阳、火，而且在夏侯瑾轩缺阵的过程中，成为了众人的二号“奶爹”。并且在治疗辅助之外，超高的物理攻击也让他不必拘泥于选择什么法术，上去抽他们丫的！因此建议也很简单，适合一条暴力奶爹路线，而且在有夏侯瑾轩的场合几乎不需要黄埔少主进行辅助，将火系练满（为了对付物抗小怪）后，就基本上可以提三尺剑肆意挥洒青春与输出了。

适合贴符：武器（双刃、积气、强火、强阳、饮血）、护甲（玄甲、聚精、聚气、钢盾、续咒）

◆君王志满奔走忙，痴情无奈愁断肠——龙溟



在人物培养方面几乎不需要任何操作！龙哥就是神，就是宛若Bug一般的存在，出场时就已经有极高的雷、风和阴系法术等级，自身高防高攻高敏捷，完全没有培养的必要，拿来就用，还各种好用！对于龙哥只有一句话：想怎么玩，就怎么玩……

适合贴符：武器（猛力、会心、积气、双刃、饮血）、护甲（玄甲、仙身、聚气）

◆呓语呢喃念与谁，侧坐楼台盼君归——凌波



人物培养方面同龙溟一样，凌波能够控制的时间不长，自身为水、风、阳属性，适合作为团队辅助和水系法师，他在团队的时候可以解放小少爷，让小少爷可以练习一下其他法术。同时自身的高等级水系法术在一些特定属性的战斗中也有着不俗的表现。

适合贴符：武器（强阳、强水、咒场）、护甲（玄甲、聚精、聚气）

◆狂骨无奈生凉薄，春秋几度梦难夺——厉岩



毫无疑问厉岩是一个物理攻击强人，自身的优势属性是阳、土和阴，他的普通物理攻击可以附带麻痹效果，适合担任团队中物理打手的位置，不推荐成为法系输出者。

适合贴符：武器（猛力、会心、积气、双刃、饮血）、护甲（玄甲、聚精、聚气、



钢盾、续咒、仙身）

◆性似烈火情似水，痴心一颗分与谁——结萝

结萝是一个强术弱攻的角色，自身优势属性阴、水，适合成为团队的法系输出者。同时在后期的Boss战中，结萝的水系仙术会有大用，在后文的Boss战难点解析中会有提及。

适合贴符：武器（强水、强阴、吞灵）、护甲（玄甲、聚精、聚气）

战斗系统点评

1.逆天的连携技系统

作为本作的新增特色系统，连携技在本作的战斗，尤其是Boss战中发挥着巨大的作用，无消耗、无视防御、超高的伤害让它成为快速消灭Boss的最佳途径，考验的就是你的手眼协调能力，属于一种单纯鼠标流的“QTE”系统，笔者周围玩过游戏的朋友们对这个系统褒贬不一，笔者个人倒是对这个系统持肯定态度，它让传统回合制战斗缓慢的节奏中加入了一种相对明快的感觉，是个不错的创新，在并不改变回合制战斗的基础上加入了新的玩法，可以算是制作组一次成功的尝试。

2.失败的QTE Boss奖励

不同于引起争议但好评较多的连携技系统，Boss战中的QTE——点击金木土风雷属性的过程就显得过于“坑爹”了，你几乎没有足够的反应时间将其完成，至少笔者在整个游戏过程中没有完成过一次。这些暂且不说，即使当你有着超人的反射神经和神级的鼠标操控力将所有QTE动作完成后，满心欢喜地等待将有什么样狂霸酷屌拽的奖励时，居然发现只有几点气的奖励！怎么样，想摔鼠标么？想砸键盘么？超复杂困难的操作和极低的回报让这个系统成为了一种笑谈，同时还会将本就不快的战斗节奏变得更加零碎和缓慢，可以说这个设定是极其失败且不得人心的。

3.唯美且威力强大的合击

本作的“技”是非常强力的，各个人物华丽的绝技动画也个顶个的惊艳，不仅可凭借物理攻击（贴咒场符的仙术攻击）一次攒一点气，还可以利用符文积气、武灵、同心、聚气等增加气的积攒速度。同时如果两人都有足够的气时，还可以一起施放更为华丽的合击技能，其过程动画华丽精美，并且能够造成极为可观的伤害，是一种高投入高回报的伤害输出方式。在这里推荐龙溟和凌波、夏侯瑾轩和瑕的合技，至少你得看一次这两组人合技的过场动画，绝对不会让你失望！

4.战斗过程的优势

所有人从武器加成上来看都有两种成长方式，上文已分析过各角色的优劣势，该如何选择装备想必大家应该已经有了明确方向。而沿袭自五代的贴符系统在本作也依旧发光发热，甚至在最后的几场战斗中，如果没有一些符文战斗将会非常困难，具体到每人的推荐符文在前文中已经给大家介绍了，这里不再赘述。这里要向大家推荐的一个优势技能是阴系法术的第四个技能“天妖索魂”——本作的既死技能。不同于往代这类技能的低命中率，本作中“天妖锁魂”的命中率极高，几乎接近百分之百，同时瑕、暮菖兰、结萝甚至姜承都有阴属性加成，这招在杂兵战斗中可以称得上是黄金VIP技能，秒杀式的打击力将为玩家省去很多时间，同时一击毙命的爽快感同样美妙无穷！

Boss战难点解析

笔者作为一个躲怪党在挑战许多Boss时都处于一个相对较低的等级，这样无疑会加大战斗难度，也因为这样，笔者的战斗经验应该能够帮助你面对任意Boss都能气定神闲心不慌。不过请注意，如果没有特别爱好，打怪练级才是你在面对每个Boss都能从容应对的不二法门！

好了，废话不多说，下面就进入各Boss的难点分析。

1.花妖

本作开场Boss，风系弱雷属性让谢沧行的雷系法术成为了主要输出点，在这里如果等级不够就不要考虑单独击杀头部获得成就了。战斗中最大的难点在于花妖的一些招术能够让人中毒，伤害很高，并且攻击方式多为群体伤害，十分考验生存能力。小少爷在此前最好能够练出阳系第二个群体加血技能——神氛阵，并全程保持所有人员半血以上。笔者在Boss战中将谢沧行的雷系练出了第三个群体伤害技能——霹雳劫，同时瑕可以辅助用雷属性仙术，姜承则适合输出物理伤害。

2.厉岩

本作第一个QTE Boss战，一定不要错过每一次拼招，因为按照你当前的血量，挨一次QTE伤害，再加一次厉岩的主动必中伤害，你就可以“大侠重新来过了”……累计“拆”10次左右战斗胜利。

3.雪女

这是笔者认为在“仙五前传”中最困难的Boss，难点有三：主力奶爹夏侯瑾轩不参战，群体水系高伤害，必须保证受冻村民不死。此战的奶爹角色将由皇甫卓顶替，雪女自身弱土且物理防御较低，推荐姜承利用天罡战气的物理攻击加成输出物理伤害，瑕利用土系单体伤害，需要注意的是绝对不要用群体伤害法术，一旦村民死去，雪女就会用群体瞬秒技能。冻住的村民会持续掉血，但我方可以用药品和技能为村民回血，这场战斗的输出机会不多，要保证我方全体持续有高血量且需



抽空为村民加血，战斗耗时会较长，连携技成为战斗的关键点，争取在一次连携攻击中造成尽可能多的伤害，是能否让战斗较轻松结束的关键。

4.萧长风

虽然算不上Boss战，但因为只有姜承一人参战，所以还是有一定难度。初期如果获得了“剑齿轮”这个暗器的话将会十分轻松，造成中毒后会每回合伤1200左右的血量，非常可观！战斗时给自己上真元护体，可抵消大部分伤害。

5.岩石傀儡（野外Boss）

此怪在一开始物理和法术的抗性都十分高，同时会有很高的群体土系技能伤害，这时只需保持自己的血量，加增益法术拖过一定回合，之后此石像就会开始分裂，一直会分裂成4个小石像，这时就可以进行输出了。石像有风系属性弱点，可让皇甫卓进行辅助，小少爷利用风系仙术输出。

6.楼兰王

此战楼兰王身边有两只弱风的沙蚣，新加入的龙溟和凌波都有风属性优势，且一出场就会风系的较高级法术，同时团队有夏侯瑾轩和凌波两个能够群体回血的辅助职业，更何况龙溟非常强势，整个战斗不会有太大难度。

7.魔化夏侯

毫无难度，物理攻击一直抽打小少爷，很快就能解决（小少爷实在是太弱了……）

8.沙蚣

弱风，楼兰王身边两条都放倒了，还会怕一条？

9.瀚漠蝎王（野外Boss）

弱土，但是有法抗，因此天罡战气配合物理攻击成为了最好的进攻方式，需注意的是它会放各种减益技能，最后可能导致一击必杀的情况出现。要保证有足够的复活药，你会需要它的。

10.穹武

“仙剑”系列为数不多的以正面形象出现的龙族，穹武的高尚品格和无边神力都让我们感到自己的藐小……穹武战斗只需注意两点，一是保证自己不死，由于穹武是雷属性怪物，如果初期合成了足够的白虎牙，那么这场战斗的难度就会简单很多，全程保持满血状态是最好的，因为穹武的群体雷属性大招伤害真的很恐怖；二是利用连携技造成足够的伤害。因为能够对穹武造成伤害的只有连携技一种形式，所以“手残党”可能会面临巨大挑战。当造成一定程度伤害后就会自动进入剧情。

11.结萝

推荐等级22级，因为笔者20级去打她毫无胜算……结萝的招数有阴系大招和召唤小蜘蛛，小蜘蛛会自爆，伤害非常高。同时凭你也不可能在短时间内将小蜘蛛全灭，因此就需全力输出结萝本身，小少爷基本上不会有时间输出，全力保障队伍血量，连携技的重要性在这里就不需要多说了。

12.魑魅魍魉（野外隐藏Boss）

就是在你移动石像时给你捣乱的那个小鬼，刷新地点不固定，不过一般都会在各石像附近。可以选择利用它来转动石像，也可以先将其击杀。火属性的Boss，伤害非常可怕，发现后建议存盘，因为你不会有“继续”挑战的机会，一旦战败，就直接“胜败乃兵家常事了……”。水属性加法抗的技能“寒镜咒界”非常有效，一定不能让它有连续输出的机会，否则一定团灭。建议队伍为夏侯、结萝、厉岩和姜承，结萝利用水系高级仙术输出，姜承和厉岩进行物理伤害，整个过程一定要一直保持一个很高的血量，否则十分容易出现被秒杀现象。

13.岚翼

风属性Boss岚翼是我们的老朋友了。暮菖兰和谢沧行的雷系法术能够造成极高的伤害，

Boss会进行分身，如此时小少爷已经学会了风系的顶级技能风屏的话，将会事半功倍。Boss的群体伤害“千羽杀”会造成一定威胁，对此还是需要保证团队较高的血量，其它技能伤害较低，可在此时给队伍中人使用风屏，保证3回合的免伤状态。分身时就用雷系的群伤技能，分身结束就用雷系单体最高伤害的“无极电芒”，战斗过程轻松愉快。

14.三皇一体

第一次战斗只需撑过一定回合数便可自动进入剧情，完成迷宫解谜后开始进入真正Boss战，此战需要注意的是三皇一体有3个面，每进行一次转面就会造成大量伤害，如果主角血量不处于一个很较高状态的话容易被秒杀。神农面会召唤小草，小草会诅咒让人进入包子状态，可利用诅咒状态下的高物理攻击进行有效输出。

15.腥鬼（野外Boss）

这是非常困难的一个野外Boss，高伤害的三味真火技能还会附加中毒状态，这是需要重点对待的技能，推荐物理菜刀流打法，保证厉岩和姜承能够进行最大能力的输出。最后一点就是祈祷它不会连续用五字真言给自己加血，因为一轮就6000的回复会让你之前的努力付之东流……

16.骨蛇

龙哥无敌！只需点点QTE，一路菜刀平砍即可，来几条砍几条！

17.炎舞

火系Boss，每次释放技能都会造成地面着火，每回合对玩家造成持续伤害，水系法术能造成大量伤害但同时消耗也增加，因此一定不要频繁放水系技能，等地上火圈扩至最大圈时再放，否则消耗增长过快，会使后续乏力。如果有火屏技能的话，则会相对轻松，总的来说是一场与时间赛跑的战斗，需要由足够强的输出能力。结萝的水系仙术在这里有着很重要的作用，一定要保证自身的神管满，因为在几轮过后，施放一次技能基本会需要满管的“神”。

18.幻雾古树

群体攻击耗血较少，但单体技能紫燃攻击力很强，如果血量不足容易被秒。弱雷，谢沧行和暮菖兰可以肆意挥洒伤害……

19.小黑

小黑皮糙肉厚血量较多，做好持久战准备。不过整个战斗也只有群体技能“摄神吼”的伤害力比较高，整体战斗难度不大。

20.骸鳐（野外Boss）

水属性弱土的Boss，瑕和谢沧行是一仙一攻的输出主力，群体法术伤害较大，会附加穿刺状态，使物理伤害力极大增强。此Boss作战难度很高，如果暮菖兰已经有水屏技能则会降低一部分难度，附加穿刺效果后的伤害非常可怕，全程保持高血量甚至满血都是必要的。

21.魔君姜世离

只有谢沧行一人应战，且基本全是火系伤害，这就是为何在前文中笔者建议各位将谢沧行的火系技能练至满级的原因，有了火屏的保证才能让谢沧行有能力与魔君一战。同时，需要配合的符文有饮血、猛力·二、拼劲、聚精、玄甲、续咒。因为与魔君的战斗一共有两个阶段，第一阶段凭借火屏可无伤将魔君血量耗至百分之十左右，此时会进入第二阶段，强制掉血4000左右进入贫血状态与之对拼，且不能使用道具、仙术，只能使用技能和普通攻击！因此你还需提前算好大概进入第二阶段的时机，尽量保证身上的火屏或朱雀羽的效果能有尽量多的回合带入，同时之前攒的气不要忍了，用最狠的技扔在魔君身上吧。但即使按照这个打法，最后能否战胜对手也只能是祝您好运了。

至此，只剩最后的Boss枯木（既夏侯瑾轩的二叔夏侯韬）与魔化瑕了，不过已经到了最后，在等级和装备的优势下基本上不会有什么压力，整个“仙剑”的Boss战的战斗难点就为各位基本总结玩毕，希望能对各位有所帮助。P



“仙五前传”人物支线剧情指南

■北京 西五环勘察员

在《仙剑奇侠传五前传》的故事里，每位玩家可操纵的角色（一共10位）都拥有属于自己的支线情节，从角色出场开始到退场，贯穿始终，累积起来几乎相当于半个主线剧情的长度。可以说，只有完整地体验过了这些支线情节，才算真正了解了游戏中的主要角色们。但比较麻烦的是，每段支线只在固定的时间点里发生，一旦错过就会立刻中断，后面的支线故事也不会再发生，几乎没有任何补救的机会。那么，怎样才能做到尽量在一次游戏里完成所有的支线情节呢？

首先要牢记的是，所有支线情节都有“神秘来信”进行提示，但是当你收到“神秘来信”时，也意味着相关的支线情节已经到了迫在眉睫要完成的时候了，稍不注意，就会错过时机！而即便收到“神秘来信”，何时去做，在哪里做，也是有讲究的。好了，请各位患有剧情完美症的朋友不要着急，下面的文章可以帮助到你，请从头看起（如有错误，敬请指正！）……

锦书难书——夏侯瑾轩篇

第一阶段

触发时间：第一次到折剑山庄，小少爷的自由行动阶段，品剑大会召开之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩

触发方式：靠近折剑山庄内院大门外的一个老人（齐大石）触发，帮他送信给蜀山的一尘道长。拿到信后前往擂台，交给擂台边上的铁笔和凌音。

第二阶段

触发时间：初上蜀山，凌波不在队伍里时，去仙竹林之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰。

触发方式：进入藏经阁触发，见到一尘道长，受托将一物交予齐大石。之后速往折剑山庄找齐大石完成托付。

第三阶段

触发时间：龙溟与凌波带走了神农鼎，小少爷三人与青石交谈后，自动请缨去寻找神农鼎，在离开蜀山之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：进入藏经阁后与弟子交谈触发。

第四阶段

触发时间：折剑山庄欧阳倩私放姜承后，小少爷等三人离开折剑山庄前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：在折剑山庄齐家门口与齐少琮对话触发，紧接着在客栈与玄曜对话触发。

第五阶段

触发时间：最后的迷宫战斗阶段，覆天顶上。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：靠近正和几个魔教弟子对峙的玄曜触发。

素问何问——瑕篇

第一阶段

触发时间：第一次进入碧溪村期间，前往千峰岭前。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、姜承、皇甫卓

触发方式：拾到张瑶落下的书，然后前往学堂门口还给她。注意要在暮菖兰不在队伍里时完成。

第二阶段

触发时间：结萝的师父蛊婆为瑕看病事件之后，在草谷第一次为瑕制药完成之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往明州城药铺，与张瑶对话触发。

第三阶段

触发时间：草谷第一次为瑕制药失败，夏侯瑾轩在御风台与瑕对话后开启，前往暮霭村之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：进入玉衡宫与草谷对话触发，之后前往碧溪村见张瑶。

第四阶段

触发时间：姜承自认魔君，夏侯三人离开覆天顶后开始，出海之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往绿村学堂处触发。

如梦戏梦——暮菖兰篇

第一阶段

触发时间：第一次到折剑山庄，小少爷的自由行动阶段，品剑大会召开之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩

触发方式：进入折剑山庄杂货铺后触发。

第二阶段

触发时间：第一次到开封城，进入皇甫府之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承、皇甫卓

触发方式：与开封码头附近的小贩对话触发，有买与不买的分支，不买的话，至前往千峰岭找姜承（在山寨门前初与结萝交手）之前不来不买，就将中断。

第三阶段

触发时间：初到蜀山，凌波加入队伍后，去仙竹林采药前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、凌波

触发方式：在蜀山找到弟子衍青并与

之对话触发，期间有个收集贴符的任务。

第四阶段

触发时间：小少爷三人自动请缨去寻找神农鼎，在离开蜀山之后开始，至青木居打蛊兽之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往碧溪村的道具商店，与老板对话触发。

第五阶段

触发时间：上一阶段完成后开始，凌波死亡事件之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往楼兰与商会附近的老者对话触发，注意需要暮菖兰作为领队。

第六阶段

触发时间：第一次来到暮霭村后开始，前往村长家之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩

触发方式：在暮霭村与少年叶霖对话触发，期间要经历夏侯瑾轩与罡斩被暮菖兰暴打的事件，此战中不能还手，只能防御挨打，撑过一定的回合数之后即可通过。

第七阶段

触发时间：暮霭村的山神事件之后开始，离开暮霭村之前结束。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩

触发方式：与叶霖对话后触发，之后暮菖兰会离开，众人前往村子偏僻处找到暮菖兰，对话完成此阶段的后半部分。

第八阶段

触发时间：最后四大家族与净天教开战，夏侯三人去覆天顶之前开始，去覆天顶之前也要完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往暮霭村，与叶霖对话后触发。

君心我心——姜承篇

第一阶段

触发时间：第一次到折剑山庄，小少爷的自由行动阶段，品剑大会召开之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、皇甫卓、姜承、欧阳倩

触发方式：在折剑山庄内院见到姜承等人后触发。

第二阶段

触发时间：品剑大会风波结束以后，大家决定前往楼兰散心。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承、皇甫卓

触发方式：离开折剑山庄自动触发。

第三阶段

触发时间：楼兰王事件结束以后，夏侯瑾轩一个人行动，回房休息前先去姜承房间看看，如果直接进自己房间休息，则中断。

参与角色：夏侯瑾轩、姜承、皇甫卓

触发方式：进入姜承房间后触发。

第四阶段

触发时间：第一次前往青木居期间，在离开青木居之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、姜承

触发方式：前往青木居顶层与姜承对话后触发，之后要前往幻木小径找小宝（祝有涯），并帮他抓萤火虫。不过之前几次必定会“失手”，失手数次后发现正确的位置，即可一次成功。

第五阶段

触发时间：离开暮霭村后，出海前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩、姜世离、欧阳倩

触发方式：在覆天顶与姜世离对话后触发，之后前往折剑山庄寻找欧阳倩，最后回到覆天顶找姜世离交差。

侠道人道——罡斩（谢沧行）篇

第一阶段

触发时间：游戏开始后准备从明州出发，在到达碧溪村之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩，瑕，姜承，罡斩

触发方式：走到明州城门口附近某个路口，遇到逃跑的海鲨帮少帮主后触发。

第二阶段

触发时间：第一次到折剑山庄，雪女事件后到品剑大会比武前，夏侯瑾轩独自一人时触发。

参与角色：夏侯瑾轩，罡斩

触发方式：前往雪石路口，看到谢沧行后触发，之后有一场与雪球怪的战斗，最后返回折剑山庄外城大门处。

第三阶段

触发时间：从楼兰返回后，在开封辞别皇甫卓，回到明州，在明州期间完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：在明州市场左侧上来，靠海的房子附近，与少帮主海富贵对话后触发。

第四阶段

触发时间：第一次前往暮霭村前罡斩会加入队伍，此后可开始，在出海前必须完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩

触发方式：前往明州，靠海的房子附近发现焦急的海鲨帮帮众毕同，与他对话后触发。之后前往凝翠甸寻找海富贵，后面会有几场战斗。

第五阶段

触发时间：在海外冰岛期间开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩，罡斩，暮菖兰

触发方式：遇到罡斩在岛上看风景时触发。

第六阶段

触发时间：罡斩死后可开始。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：前往明州，在海鲨帮的地盘找到海富贵后触发。

长离未离——皇甫卓篇

第一阶段

触发时间：去千峰岭山寨找姜承前开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩，瑕，暮菖兰

触发方式：进入开封城的皇甫家大门附近触发，之后要经历一场与楚南河的战斗。

第二阶段

触发时间：第一次到蜀山期间开始，前往仙竹林之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩，瑕，暮菖兰

触发方式：进入开封城的皇甫家大门附近触发。

第三阶段

触发时间：皇甫一鸣血洗千峰岭山寨之后可开始，再次前往青木居之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：进入开封城的皇甫家大门附近触发，之后要前往丹枫谷进行一场战斗。

第四阶段

触发时间：第一次前往暮霭村前罡斩会加入队伍，此后可开始，在出海前必须完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩

触发方式：前往明州，靠海的房子附近发现焦急的海鲨帮帮众毕同，与他对话后触发。之后前往凝翠甸寻找海富贵，后面会有几场战斗。

第五阶段

触发时间：在海外冰岛归来，前往

皇甫府，皇甫卓加入队伍后可开始。

参与角色：夏侯瑾轩，瑕、罡斩，暮菖兰、皇甫卓

触发方式：进入皇甫家杂院后触发。

第六阶段

触发时间：最后一战前可在大地图自由行动期间开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：来到开封，靠近皇甫家附近后触发。

来焉去焉——血手篇

第一阶段

触发时间：游戏初期从千峰岭前往折剑山庄的路上开始，到达折剑山庄前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承、罡斩

触发方式：千峰岭上往折剑山庄的出口处附近的某个岔路，靠近盘氏夫妇后触发。

第二阶段

触发时间：在折剑山庄期间，夏侯瑾轩单独行动时开始，品剑大会之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩

触发方式：在折剑山庄的某个民居里，与盘氏对话后触发。

第三阶段

触发时间：瑕中了结萝的睡眠蛊沉睡不醒事件发生后，准备出发去青木居，夏侯瑾轩单独行动后开始，到达青木居前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、血手

触发方式：休息前在碧溪村逛逛，靠近血手后触发。

第四阶段

触发时间： 去仙竹林取得仙草，并将仙草交给草谷后开始，草谷炼好药之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、血手、结萝

触发方式：来到青木居底层后触发，此段剧情较长，从青木居辗转折剑山庄和千峰岭，并经历几场战斗。

第五阶段

触发时间：姜承自认魔君，留在覆天顶之后开始，回蜀山罡斩入队之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、血手

触发方式：前往覆天顶，与血手对话触发。

情蛊非蛊——结萝篇

第一阶段

触发时间：皇甫卓罚跪事件后，准备离开开封时开始，至稍后前往千峰岭找姜承之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：在开封的西北门附近，与两个在交谈的路人对话后触发，之后与孟韶华对话。

第二阶段

触发时间：去青木村求结萝师父看病后，准备离开青木村之前开始，前往仙竹林之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、结萝

触发方式：在结萝的师父房屋门口触发。

第三阶段

触发时间：仙竹林取得仙药，罡斩离队后开始并迅速完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、凌波

触发方式：前往楼兰客栈大厅，跟貌似书生的汉族青年男子简凤卿对话触发。

第四阶段

触发时间：凌波死亡后，众人回到青木居休息，在休息前开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、结萝

触发方式：在结萝房间，与结萝对话后触发，之后要前往楼兰客栈与沙漠离城门不远处两次寻找简凤卿，并发生战斗。接着前往开封寻找孟韶华，最后在青木居一层结束此阶段的支线情节。

第五阶段

触发时间：逃离折剑山庄并前往青木居的事件发生后，在青木居休息前，夏侯瑾轩独自行动期间开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、结萝

触发方式：在结萝房间附近触发。

烛影魅影——龙溟篇

第一阶段

触发时间：初到楼兰期间，夏侯瑾轩单独行动后开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩，龙溟

触发方式：再武器店附近与龙溟或者商伯良对话后触发。

第二阶段

触发时间：寻找楼兰王的迷宫战期间开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、姜承、暮菖兰、皇甫卓、龙溟、凌波

触发方式：走到迷宫某个路口时自动触发，之后开始三连战，龙溟必须参战。

第三阶段

触发时间：离开楼兰后在沙漠除沙虫期间开始，在沙虫战之前完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、姜承、暮菖兰、皇甫卓

触发方式：靠近被小怪围攻的商家兄弟后触发。

第四阶段

触发时间：第一次从青木村回来后开始。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、龙溟

触发方式：在明州码头处和龙溟对话触发，后续情节较长，依次完成即可，但是期间有个比较麻烦的分家产小游戏，请玩家自行研究。

第五阶段

触发时间：神降密境结尾处，调查龙溟尸体后自动完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承、血手、结萝

触发方式：需要用夏侯瑾轩或者姜承来领队，调查龙溟尸体后触发。

相见不见——凌波篇

第一阶段

触发时间：第一次到达碧溪村期间开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、姜承、谢沧行

触发方式：在碧溪村内转转，遇到蜀山弟子希桓后自动触发。

第二阶段

触发时间：从仙竹林取得草药回来后交给草谷，回去休息前开始并完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰

触发方式：丹房门口触发，这段剧情非常长，期间有一个填字谜题，答对一题才能进下一题，全都答对后才能继续剧情，语文成绩不好的同学请使用搜索引擎！

第三阶段

触发时间：第一次去暮霭村之前，去碧溪村中途休息补给，罡斩加入队伍后开始并迅速完成。

参与角色：夏侯瑾轩、瑕、暮菖兰、罡斩

触发方式：在碧溪村内，走到一个临水的屋子门口不远处触发。P



像个男孩一样

■北京 生铁 ■插画设计 NInia

一

“你像你的名字一样白。”他就很自然地说出这么一句，而之前他俩一直都在聊电子游戏的事情。

他和白露都躺在床上，他侧身朝着白露，用一只手臂支着头，眼睛自然看到白露光着的腿。

白露露出笑容，一条腿不自觉地弯抬起来，能感觉到脚底和床单的触感。干吗要笑啊？但他又不知道该怎么做才好。他的腿又瘦又白，有时在妈妈单位的浴室洗澡的时候，他对着镜子，也觉得自己的腿和脚像女孩的。

还不等白露想好说什么，那男孩踹开被子，也把自己的一条腿伸到半空，脚趾前后动动，又张合了两下，两人端详了两秒钟，这次都笑出声来。借这机会，白露从床上坐起身。

那男孩也下床，找到自己的长裤穿起来。白露看到他是穿着内裤的。但昨夜睡着时，他模模糊糊记得，当两个人背对着背、脊梁贴在一起时，他的屁股是裸着的。也许是错觉。

那男孩也挺瘦的，但没有瘦到难看。他耸着肩提裤子的时候，后背就露出两个肩胛骨的轮廓。他是标准的黄种人的肤色，皮肤紧绷光洁，他乳晕不小但乳头平坦。

白露觉得男人就该是这样，在穿袜子时他想，男人如果肤色太白，终归有点别扭。

男孩低着头把上衣的拉链拉好，抬头的时候顺带甩了一下头发，他留着长得有点夸张的贴在脑门上的偏分头。他冲白露笑了笑，也不知道是因为自己穿衣服慢了还是仅仅为表示友好。这男孩的样子让白露想起《丁丁历险记》里的那个“张”，他真的很像那个“张”。

“下楼吃点早点？”白露说。男孩好像在等着白露发出指示似的，一听到他这么说，立刻点点头说“好啊。”

他们沿着楼梯一直下到居民楼的一层，蹦蹦跳跳发出很大声音。一楼门厅的大门需要用力推一下才能打开。楼门和水泥地面摩擦发出刺耳的响声，而门外面的空气令人觉得清冽。

男孩走在前面，还背着昨天他一直背着的那个瘪瘪的书包。两个人好像都还不够清醒，他们穿过居民区，沿着白露平时每天走得再熟悉不过的石墙外的小路走着，石墙里面是一所小学校。白露渐渐赶上那男孩，两个人并排走着，骑自行车的人从他俩身边过去，按了按车铃。

二

早点摊边上只摆了两条长桌。坐在那儿的人并不多，可排队等着油饼出锅的人并不少。

“你先去坐。”白露说，“想吃包子么？”

男孩很听话去坐下，边说：“还吃包子，你昨晚上还没吃够啊？”两人又笑起来——他说的是前一天晚上在游戏厅里和白露玩游戏《吞食天地2——赤壁之战》时在奖分关卡的吃包子比赛。过了第二关，杀死夏侯惇之后，可以操纵自己控制的角色去吃包子和鸡腿，时间很有限，必须得吃得足够快才能得到更多的奖分。昨天他们两人比赛吃包子，忘乎所以，把摇杆和按键毁得太厉害，游戏厅的老板甚至跑过来警告他俩。这个游戏里最好用的角色是关羽，但有时候白露也会用魏延。而张飞和赵云只有在心情好或钱富裕的时候才会选择，因为他们招式的破绽都比较大，至于老黄忠，只有在两人打配合时才值得一用。

他要了一屉包子、两个油饼还有豆浆。两个少年面对面坐在一起很快把它们都吃光了。吃完早点白露付了账，一共是三块二毛钱。那男孩没有要和白露抢着付钱，这点也让白露觉得很舒服。

“走吧，”白露边收起零钱边说。他俩往回走——男孩的自行车还停在白露家楼下，白露又问：“你上学地方远不远？”

“在白纸坊。”男孩答道。

“还赶得及么？”他俩刚从白露家出来就已经七点半了。

“嗯。”男孩点点头，“你在哪儿上学？”

“我近，就在长椿街。”白露说。

两个人都不约而同像是在想学校的事情。过一会儿白露又开口说：“你家人真不在乎你晚上去哪儿了？”

男孩才说：“昨晚，我爸妈不在家。他们有事时就住厂子那边的宿舍。”

“我就不行。”白露说，“如果我爸妈没出差的话，我是不可能在外面住的……再说，我住别人家，别人家长能答应么？”

男孩附和着点点头。

他们的自行车就并排停在楼门口。男孩把自己的书包丢进车把前面的车筐里。

两个人推起自行车，彼此看着对方。“走吗？我往这边走？咱俩顺路吗？”白露说。

男孩看了眼自己的手表，“这么走也行……”他看着白露，“你上午第一节什么课？”

“第一节语文。”白露说，“不过礼拜一早上有升旗仪式。”

“你不说我都忘了。”男孩说。

“不知道赶不赶得上了……”白露说，“你表几点了？”

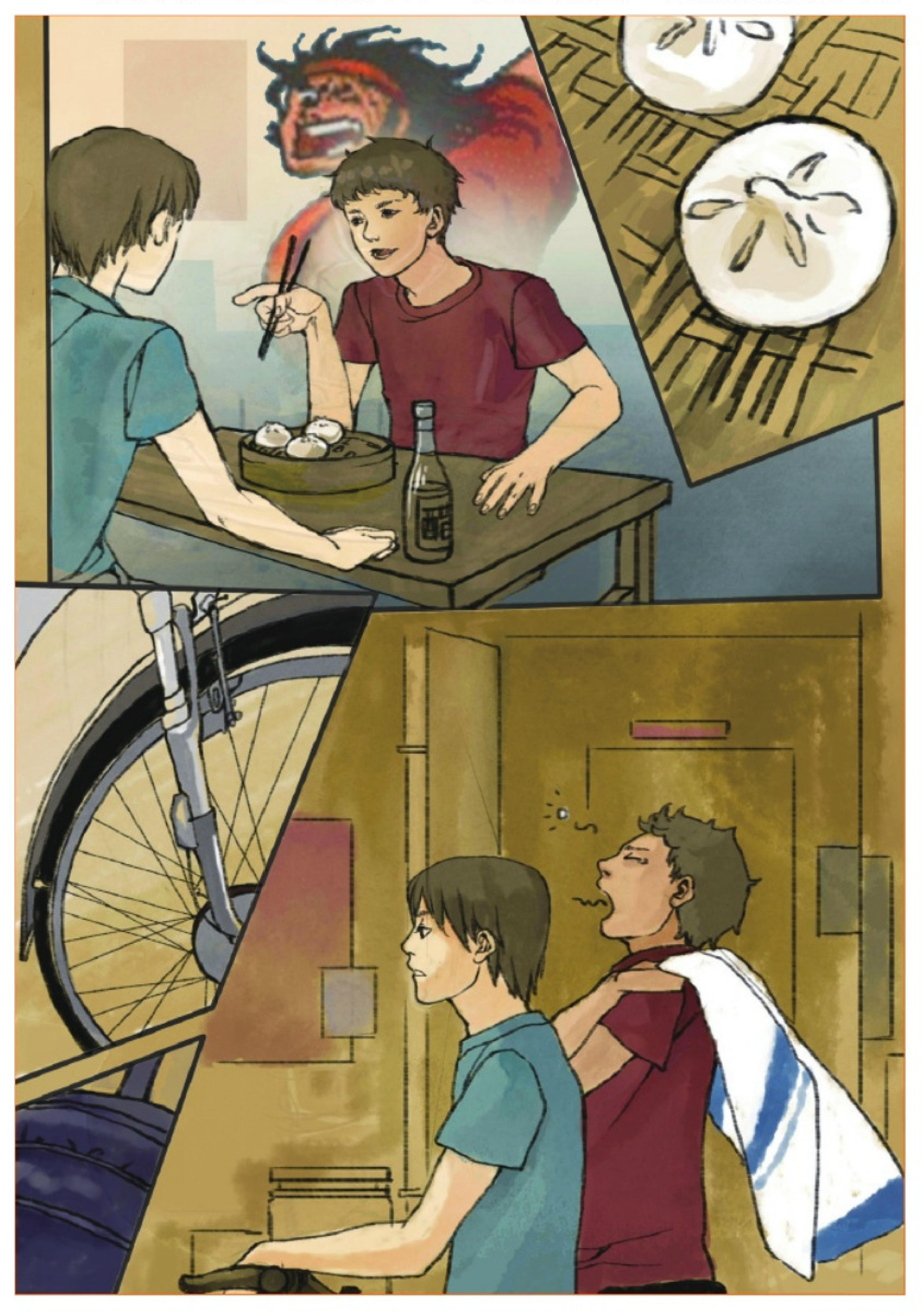
男孩又抬起手看了一下表，“现在已经七点五十了。”

“咱还去吗？”白露一说完，两个人都笑了。

“你还有多少钱？”男孩问。

“钱倒不是问题，问题是你行不行啊？”

“晚一点到呗，就说睡过了。”男孩一说完，两个人又笑了几声，他们推着车很自然就开始往游戏厅的方向走去。“昨天那个新游戏，我得把过不去的那关给过了。我现在想到该怎么过了，”男孩说道，“到第五关如果你或者我死了的话，不要马上续币，因为我发现这个游戏两个人合作玩的时候敌人是成倍增加的，而一个人的话是可以撑到那一关的关尾的。到了结尾打Boss的时候你再续币，一出来就可以减他小半格



血，这就几乎相当于我们的一整格血。”

白露觉得男孩的这个想法可行，他自己就没想到过。接着有一瞬间，他害怕起来，他想起班主任王兰看着他时的那个表情，她总是能成功地使他怀有负罪感。但很快他又忘了它。这么轻率、毫无准备地决定逃课，还是第一次。他看看那男孩，他依然是那副一贯的“船到桥头自然直”的淡然神态，这使他的焦虑感也仿佛减轻了一半，这个决定毕竟不是他独自作出的。白露又安慰自己，因为父母都出差在外，没有假条也就是很正常的了，想到这个，他深吸了口气。空气是有味道的，空气特别干净的时候，反而有股森林里点着篝火时的气味。



他们去的那家游戏厅开在居民区中的一排孤立的单层建筑中。那建筑明摆着应是一排车库，但从没见那里进过一辆车。除了有两个房间被居委会隔出来作为办公的地点外，都出租改建成为商铺。这间有8张机台的游戏厅是其中最大的一间，此外还有卖烟酒的小卖部和一家小的装饰设计公司。在那建筑的后面，是一片无人修葺的绿地。

游戏厅还没开门，依照白露的经验，它要到8:30到9:00之间才能开门。还有半个多小时，两个人就把自行车停在游戏厅门口，然后一边聊天一边在附近溜达，两个人手都揣在裤兜里。

“《脱狱》真的是个好游戏。”男孩说。

“是的，但操作判定挺难的。”他们绕过那栋建筑，慢慢就走进了绿地中那条被荒草湮没的弯曲的石径。白露看见一只很小的灰色蚂蚱从石径边跳到草丛里。

“我见过有人把这个游戏玩得特别好。”

“我不行。”

“这个游戏里的军事气氛特别浓。特种兵戴着贝雷帽持刀冲向你，姿势特别有压迫感。”男孩缩肩举起拳头，做了一个格斗姿势。

“而且从一开始炸开监狱牢门就有《第一滴血》的那种热血感觉。”一聊起来，白露就特别想玩这个游戏。

绿地里空荡荡的，这儿没有一个特种兵，也没有晨练的老人。鸽群围着附近的高层建筑在飞翔，忽远忽近的鸽哨的鸣音从天空传到耳边，它有时使人心情怅然。

“昨晚你不是说，《战斧》那个游戏里的角色，就是演《过关斩将》的那个美国大壮吗？”白露说，“我和我同学，为这个人是叫阿诺·舒华辛力加还是亚诺·舒华辛力加争辩了半天。”

男孩笑了，“我觉得你们说的就是一个人。”

“嗯。但《过关斩将》从没改编成游戏。”白露回忆了一下那电影的感觉，那是他最喜欢的电影。

“会有的，美国的成功电影，一定会有一部游戏。《罪恶都市》就很像我看过的一个录像带，叫《轰天炮》。一个黑人警察和一个白人警察，有点搞笑的。”

“还有《超人》。”

“对啊。”

“你看过的录像真多。”白露说，“我特别喜欢《罪恶

都市》。其实它并不难。有一次老板看见我通了关。后来再去玩，他就把游戏难度调高了。”

“他们就是这么干，无商不奸。”

两个男孩穿过了整片绿地，从绿地的另一边又慢慢绕回到游戏厅门口。门仍然锁着，他们又走向绿地。

两个人在绿地中间的两个石凳上坐下来。

“你第一个迷上的游戏是什么？”男孩问。

“是《战场之狼》。”白露说，“它把我们平时玩的小兵人大战给搬到屏幕里了。”

“是啊。”

“我当时迷疯了，把我妈妈给我陪表弟玩的钱，都花光了。我表弟那时从外地过来，我妈给我5块钱，是一个礼拜我们俩的零花钱，那会儿我刚刚六年级毕业。”

“《战场之狼》不错，但它的操作判定也难。”

“你呢？”

男孩想了想，“应该是《黑虎》。它特别奇幻，音乐也是。它也让我想起阿诺那个电影。”

“它和《战场之狼》是同一时期的游戏，那里面有好多能吃的宝物。”

“有隐藏物品！它非常值得研究。”

“不过它还是有点难了，玩不了一会儿就会死，当然它比《魔界村》还容易一点。”

“我们俩的口味很接近啊。”男孩拍了一下白露的肩膀。这个男孩，在游戏厅里，不算技艺特别出色的，可他很聪明。有时他会比白露发挥得好一点，有时不会，水平相当的两个人最适合做搭档。

“对了，”白露说，“你知道吗？我表弟那边居然不知道‘街霸’美国大兵的隔空摔人的绝招！”

“不会吧？”

“真的！他们那边的街机厅从来没人知道这招！”

“他是哪儿的人啊？”

“他住在郑州。”

“郑州……我猜是他们的街机厅没有6键的机台，美国大兵的隔空摔是需要拳脚并用的。”

“有可能。”

“你去过郑州吗？”

“没。但我可能早晚得去。我亲姨在那边工作。”

“嗯……我有时总想和别的地方的高手切磋一下‘街霸’，他们肯定已经发展出不同的格斗流派了。”

两人坐在那儿，彼此之间没有一点疏远或陌生的感觉，他们甚至没意识到昨晚他们才刚刚认识——因为父母都不在家，白露差不多是晚上最后几个从游戏厅里出来的人。在他最后一次玩《战斧》的时候，这个男孩加入进来，和他一起配合。他们当时就很谈得来。游戏结束后，男孩指着墙上施瓦辛格的《突击队员》的电影海报对白露说，《战斧》就是根据他演的古装片改编的，只不过把里面的小偷改成了拿斧子的老头。白露没看过那个录像带，他家里没有录像机，不过他家里也有这张海报。男孩为了向他形容那个电影的血腥程度，模仿片中角色动作——英雄用手抓着坏人的头发，用剑把坏人的头从肩膀上砍下来。这听起来让人产生无限遐想。对白露而言，施瓦辛格的电影不仅在于他们的火爆嗜杀，还在于他们的故事往往建立在一个虚幻且令人梦想的背景中，一个和现实生活完全不同的背景。

男孩后来又请他玩了一个游戏。昨晚他们从游戏厅出来，一直聊到白露的家门口，已经是晚上十点半了，男孩就在白露家借宿了一宿。

四

白露和男孩又转回到游戏厅门口。游戏厅的门已经打开了，那个看店的老太太正拿着墩布出来。这一长排房子，只有游戏厅门前的空地上孤零零地停着他俩的自行车。

白露摸到自己裤兜里折叠着的两元钱，他知道自己又可暂时忘却了一切。只有上午的那么一会儿，这些游戏机都是属于他的。他可以安安静静地一个人享有它们。

他俩走进游戏厅。屋子里面很暗，空气里还留着隔夜的烟味，但这味儿闻起来并不令人反感。

他把两块钱掏出来交给那个卷发的老太太，老太太找出钥匙打开抽屉上的小锁，点出6个硬币放在桌上。那男孩笑眯眯地走过来，又丢下一元钱。老太太索性又拿出4个硬币，凑了10个，交给他们。每次她这样照顾白露，白露都觉得她很慈祥。但当她驱赶那些玩光了硬币只是围在游戏机旁看的年轻人时，白露也冲她吼过。在这种地方，有时强硬一点没有坏处，无论是对这个老太太还是对那些想要加塞儿的小子。

他俩各拿了5个硬币，径自走到游戏机台前，伸手到机台的顶上打开开关，而这时那老太太已经在收费的桌子边坐下，点着了她今天的第一根烟。

屏幕睡眼惺忪地醒来，由黑到亮，上面先是出现了一些模糊的字迹，慢慢才变得清晰，仿佛它也需要从沉眠中慢慢恢复自己的记忆……先是颜色显存，之后是工作缓存，场景卷轴画面，角色形象……一点一点，自己是谁，在什么地方，它全都想起来了。

当版权警告的字幕隐去时，他们便投入硬币，清脆的叮声响起，整个世界都改变了——什么是魔法，这就是魔法。

白露在深夜惊醒，从百叶窗透进来的霓虹灯光线照在他裸露的肌肉上，他打电话给这男孩（现在他是个黑人）。挂掉电话，男孩迅速穿好自己的西服，拿出自己的大口径转轮手枪，而白露则匆匆用洗手池的凉水冲头以便让自己更清醒。

接着，他们在一座美国城市的穷街陋巷中碰头，那里恶人当道，可是天空上却飘着朵朵浮云。他们用自己的手枪和铁拳消灭敌人，敌人的强大程度往往和他的体型成正比。面对高大魁梧的Boss，更要集中精神，忘却一切干扰，见佛杀佛、见魔杀魔，敌人倒下身体便从地面上挥发，一切都是幻象。在空旷安静的空间里，那或震撼或细微的音乐和声效，从没有像现在这样听得真切。

但是过一会儿，他们又成为了飞行员，驾驶着一红一蓝两架飞机，飞行在空旷无边的沙漠上空。这是一场没有边际、没有希望的旅途，最终还是会葬身天空。庞大的敌机是如此漂亮迷人，却必须要把它炸得千疮百孔、碎片横飞。英雄知道自己终会死去，这暂时的悲壮反而在白露的心中升起一种平静与

专注。勇往直前，在敌人的弹雨和轰炸中勇往直前。坠入地面那闪光的像素弹坑中，意味着另一次轮回的开始——就这样在这里死去，复生，再死去，再复生，似乎只在此时，才对生的价值看得如此清晰。

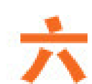
五

你是个英雄。在空战中死亡，不过意味着马上又会成为一个神经百战的特种兵，或者是远在20个世纪以前的勇士。你用长刀、弓箭，或者手中发烫的机枪，开疆扩土。拣起脚下遗落的救护包，或者一大盘烤肉，它们都会让你的体能恢复原样。你很容易被那透过丛林所看到的天空感动——它们从朝霞渐渐变成明亮的正午蓝色，或者由昏暗的暮色，渐渐遁入繁星闪烁的黑夜。一切都是那么神秘、魔幻、引人遐想。敌人有时令你畏惧，但有时又让你喜爱不已。你和他们互为猎手、互为猎物，消灭他们就如同与高手过招。被你摧毁的邪恶的基地，在下一次你重生的时候，它们又一次完好如初。你是个英雄。你不过是个英雄，你永远是个英雄。

“GAME OVER”

又一次，这行字出现在黑色的屏幕上。有时它们是燃烧着的，有时是一排花体字，有时却只是小小的一行灰色字符，仿佛连游戏机自己都提不起精神，对办完事的你再露一个笑容，告诉你婊子无情，你不免恋恋不舍地又按了几下按键。

等等，可还没完，还有最后的一个仪式。你要在今天的排行榜上，输入你名字的缩写。一个大写的B，一个大写的L，再加上一个惊叹号；或者，一个B，一个中横杠，一个L。或者，一个B，一个L加上一颗红心图形。如果有的游戏可以输入更长的名字，那就输入一个F、一个U、一个C、一个K、一个Y、一个O、一个U。哈哈，也许今天来玩的小子们能看到它。不过也许你刚出门，那台机器就被关掉，你的这些记录都不复存在。



用皱巴巴很容易被掏丢的印着头像的纸币换来的金黄色的铜币，放在裤兜里沉甸甸的，而现在它们都被用光了，空了，换来的则是精神上的一片虚无缥缈，看得见摸不到，可当一切结束之后，连看也看不见了。白露看了下表，还不到上午十一点。游戏厅里已有另外的两三个慵懒的少年或青年——他们的年龄总是比他大些，正沉浸在他曾经沉浸的那个场景中，消灭他曾经消灭的那些敌手。他漠不关心地看着正处在高度紧张中的他们，他现在有权置身事外，端详他们或不动声色或紧张到可笑的面部表情。

两个人一起走出游戏厅。外面的阳光早已经很晃眼了，那种只有中午才有的让人茫然的白花花的太阳光……或许并不是阳光太强烈，而仅仅是因为游戏厅里太暗。

“你自己只玩了三个币。”白露说。

“没有啊，另两个币我也各玩了一条命不是吗？”男孩笑笑，“下次有钱了，我请你。”

两个人各自打开自己的自行车锁。

“一起走吧。”男孩说。

“你先走吧。”白露说，“半天假我没法请。”

男孩点了点头，他停了几秒钟，好像在想什么，然后他把那瘪瘪的书包从肩上卸下来，丢进车把前的车筐里。他跨上自行车，歪着身子往前蹬了两步，然后回过头，用一下耷拉在眼前的头发，和白露说再见。

“再见。”他说。

“有功夫过来。”白露对他说。

“好。”他点点头，没有再说什么。他回身骑上车，沿着小区里的林阴道，越骑越快。白露看到他骑车在石墙那里拐了个弯，就不见了，还能听到他按车铃的声音。



七

和任何一个上午一样，小区里依然安静、了无新意。能听到不远处小学校里孩子们体育课的喊号声，以及回荡在居民楼那些杂乱的阳台之间的画眉或者百灵的叫声。要到中午，游戏厅里才开始有更多的人来玩。

白露推着他的自行车，慢慢走着，他不知道自己这会儿该上哪儿去。想想从昨晚到这会儿，他觉得自己像一个把一切都挥霍一空的人。他用左脚把自行车踏板顺到下面，右脚在地上蹬了几下，扶着车把往前滑行了一段，但却没有骑上车。

在一栋居民楼的楼下，他看到三个小子正鬼鬼祟祟地蹲在一辆黑色奔驰车的车头前——他们在撬那辆车的车头标。其中最大的那个孩子，看着应该比白露还小两个年级。他很想呵斥他们一句吓唬吓唬他们，也能给车主提个醒，但他还是没有，他只是盯着他们。自行车仍在自己向前滑行，他们几个也看到了白露，但并没有停下手里的活儿，那个大点的孩子甚至面带笑容。

车子慢得不能再慢了，他右脚着地，重新推着车子走。他又开始想到了学校，不知道自己该如何面对明天。他最终决定还是先去真武庙逛逛（说是叫真武庙，可不过是条小街，连个庙的影子都没有）。那条街上有他喜欢的书刊铺子、卖模型的一家小店，还有许多卖游戏卡、贴纸和变形金刚的玩具摊。他身无分文，不过家里有的是方便面，只是这会儿还不觉得饿。

他这回骑上了自行车，前往他确定的方向。

说实在的，他喜欢这样的阳光明媚但又有一点凉意的上午，一个人在自己所熟悉的环境里。没有人会不喜欢这样的上午，没有一种生物会在他不适应的环境里成长。当然，喜欢这个词是后加上去的。如果你真的喜欢，你甚至当时不会想到“喜欢”这个词。“喜欢”只意味着彼时已经过去。

等到中午一点多回到家（那会儿是全天最暖和的时候），他知道自己要煮两袋方便面，还要卧个鸡蛋，并且把调料包全都倒进去，把面条做得咸咸的。饱饱地吃完方便面，喝光面汤后，他可能会摆弄一会儿自己的那些GI JOE小兵人，也可能听听歌，还有可能继续去写他那个计划中的科幻惊险小说——在心有不安的时候，往往最适合写作。尤其是，没有父母的干扰，可以一直写到晚上。当然，还是会不断想起如何在第二天应付学校里的麻烦。学校门口的那家游戏厅也有《吞食天地2——赤壁之战》。有一次，他粗暴地把一个要加塞儿的小子推到一边去，然后匆忙投进自己的硬币，结果阴差阳错选了黄忠，而且还是从前一个玩家死掉的位置开始玩起，上来就和刚刚弄死前一个玩家的关底Boss对打。不到两分钟，他就在众目睽睽之下结束了游戏，悻悻离去。





八

后来，白露只再见过那男孩一次，还是在这个游戏厅里。那是个放学后的下午，游戏厅里满是人，他俩匆匆招呼，又匆匆道别。有好几次白露又想起这个男孩来。他想不到很久以后的未来，他会把这个上午写进他的小说里。要在度过那么多漫长而备受折磨的日日夜夜，在久经等待后，才会有这样一天。他那时还不能想像自己能过得这么久。他不敢确定那么久远的未来他的一切生活会发生怎样的改变。

他不敢确定，他从来都不知道，从没有人会知道得那么远。

挖掘潜力 释放本能

——评《孤岛惊魂3》

■ 江苏 老黑



《孤岛惊魂3》（以下简称FC3）是Ubisoft蒙特利尔工作室开发的第三款FC正篇作品，被前作（FC2）雷了个外焦里嫩的玩家们，可以看到本作的拨乱反正意图非常明显：快速旅行设计避免了将大量的时间浪费“跑路”上，嗑药次数限制的解除以及卡壳、炸膛、车辆磨损等折腾被取消……在改进细节的同时，FC3终于找到了逆转“雷作”口碑的方法，这就是对“挖掘潜力，释放本能”这一沿袭上代的主题进行真正意义上的深化。

神秘岛 疯狂岛

本作拥有一个标准的Far Cry-Style的故事模式：无辜者在荒岛上遭遇歹徒，然后上演逆袭好戏。然而，之前的主角不是前特种部队成员就是在刀尖上舔血的雇佣兵，而本作的Jason Brody则是一个纯粹意义上的屌丝青年。“生物的本质在于发挥自己的力量”“在丛林中释放你体内隐藏的动物性”这些来自NPC们的谆谆教诲，对于成天摆弄数码产品，从没有摸过枪的这位主角而言，也就拥有了实实在在的意义。

在海岛上忙着各种极限运动、派对、宿醉、嗑药的这帮青年人转眼就遭遇了灭顶之灾，睁开眼睛的Jason发现自己同那个退役大兵哥哥Grant被关在了牢笼之中，在这里他第一次看到了本作的大反派——暴力、偏执且疯狂的“小丑”（The Joker）式角色Vaas Montenegro。虽然两人侥幸逃到了营地之外，却被总是以“瞬间转移”方式出现的Vaas发现，结果兄弟被杀，自己只能慌不择路地奔入更加危险的丛林之中。主角幸运地被看上去同样神经质的土著人所救，从一张白纸的阶段开始学习这座神秘岛上的生存法则，为解救朋友、逃出生天而战。

游戏的故事只能用波澜不惊去形容，但引入的巫术、幻觉、精神分裂等等表现方式却让人大呼“神棍”，缺乏必要的过渡和铺垫，也使得许多剧情看得人一头雾水。显然，蒙特利尔小组并不打算将故事说明白（或许他们自个儿也没明白），他们的目标是营造惊悚与迷乱的氛围，以淡化玩家对主线故事的关注。

这样做的目的又何在呢？

不为猎杀而猎杀 不为任务而任务

与CoD这种快餐不同的是，沙箱游戏必然对流程时间有一定要求，通常设计师会通过经济杠杆来引导玩家将注意力放在故事以外的广阔天地之中，比如加大支线的报酬。但人类的“聪明才智”，使得我们总能利用规则的漏洞找到利益最大化的方式，比如用S&L大法去玩赌博游戏，比如在固定地点去反复刷钱。况且即便能够将时间放在对庞大世界的探索上，在“金钱万能”的定律下，购得一身劲骚装备之后的探索动力很快也会消失殆尽。在id Tech的《怒潮》（Rage）之中，我们很容易看到这种恶性循环对游戏性的破坏：起初在武器威力有限、弹药数量严重不足的情况下，玩家尚能体会到游戏试图营造的末世生存感。但后期钱多到没处花，背着一堆大杀器的时候，此时玩家唯一会使用的选项，就是硬桥硬马杀将进去。从FC3本应处于从属地位的狩猎系统上的处理，就可以看到蒙特利尔工作室对上述顽疾的解决思路。

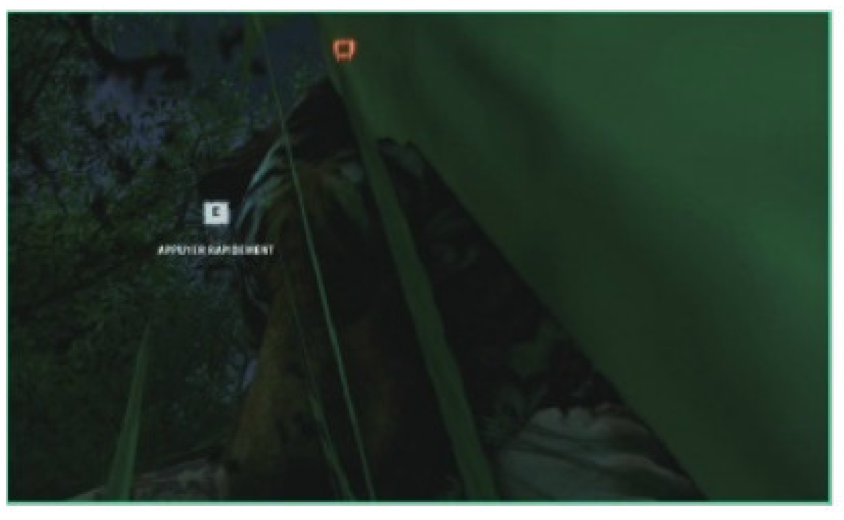
狩猎系统对于沙盘游戏而言并不算是一个新生事物，此前的《荒野大镖客》《刺客信条3》均将其作为卖点，但此二者更多是将其作为一种获取经济利益的途径，“打猎”的实质就是“打钱”。而FC3却将原本属于支线的内容做成了影响主线进行的重要因素，并且严格限制了金钱的作用，这明显是针对着当前沙箱游戏设计上的误区。游戏开头约20分钟的“序幕”，交代了游戏的主要矛盾和你的奋斗目标，然而如果玩家以“最速通关”的思路，无视所有的支线和收集要素直奔主题，很快就会发现自己在这座小岛上的冒险简直就是寸步难行：不仅会面临缺衣少食、弹尽粮绝的补给问题，而且即便是入手了威猛的武器，身上也没有可以容纳的空间。最为吊诡的是就算是遇到天上掉大钱这样的好事，超过“钱包”容量的部分，一个子儿也拿不走！钱包、道具袋和枪袋容量的扩容，需要通过捕猎系统所获取的兽皮去进行制作，各种特殊药剂的原料，要玩家通过“路边的野花也要采”的方式去获取。在FC3的世界观中，钱不能为你买来一切，想活下去，就需要以猎人的姿态，去向大自然索取！

FC3的狩猎系统无疑是同类型游戏中细节最为丰富的一个，不仅涵盖了天上飞的、地上跑的、水里游的，而且还准确再现了它们各自的生活习性，使之成为了完整的生态系统。面对不同的物种，玩家所应该采用的狩猎方法也是大相径庭的，尤其是在面对大黑熊这样的掠食者的时候，需要你在武器、战术和药剂上做好充分的功课，否则就会发现它们是游戏中Boss一样的存在。拥有如此丰富细节，如果在单纯“打猎卖钱”的功利性思维之下，这一系统自然很容易被玩家忽略。

想猎杀动物、寻找失落的宝藏，自然就少不了详尽的地图。登高望远的设计参考了《刺客信条》，但作用更大——不开信号塔，不仅地图打不开，而且动物找不着，手机也无信号。别说是支线，就算是去做主线也完全找不着北。在推进故事的过程中，我们可以明显感觉到不是被主线牵着鼻子走，而是以王者的姿态，去一步一步征服这个小岛；各种能够短暂提升能力或者赋予主角某种特殊状态的药剂同样不会出现在超市货架上，需要你在野地和丛林中实践神农尝遍百草的传说……恰恰是因为FC3在“生存”主题下将各个子系统捏合成了一个整体，所有的生存资源和技能，都要在这个生机勃勃，同时又充满危险的小岛去索取，使得玩家不再拘泥于主线的进程，脱离了沙箱游戏“做任务→领赏”的循环，而专注于如何让自己在穷凶极恶的海盗和危机四伏的丛林面前成为王者。

从FC3的成功，我们也可以找到很多以沙箱为特色的FPS之所以会失败的原因，它们均将主线和支线处理成相互割裂的组成部分——做主线负责推进故事，做支线是为了赚钱。在这种思路下的游戏，往往会出现要么5小时通关，让“剧情党”玩家们大呼坑爹，要么就是玩上100小时之后还让“收集控”玩家觉得意犹未尽这两种极端。


Ubisoft的一线大作中都会有意加入中国风元素，本作亦不例外

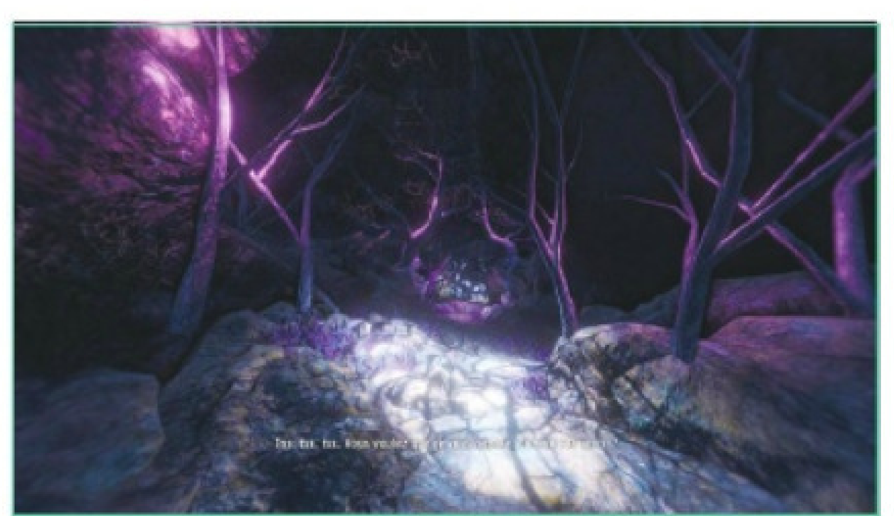

动物并不是傻乎乎等着玩家射击的标靶，稍有不慎就会被逆推

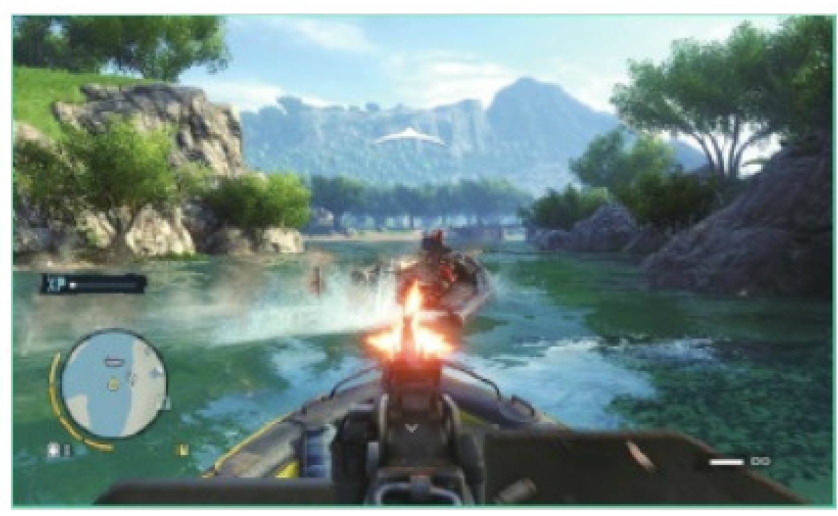

驾驶滑翔翼飞越南北两岛，乘风欣赏热带美景

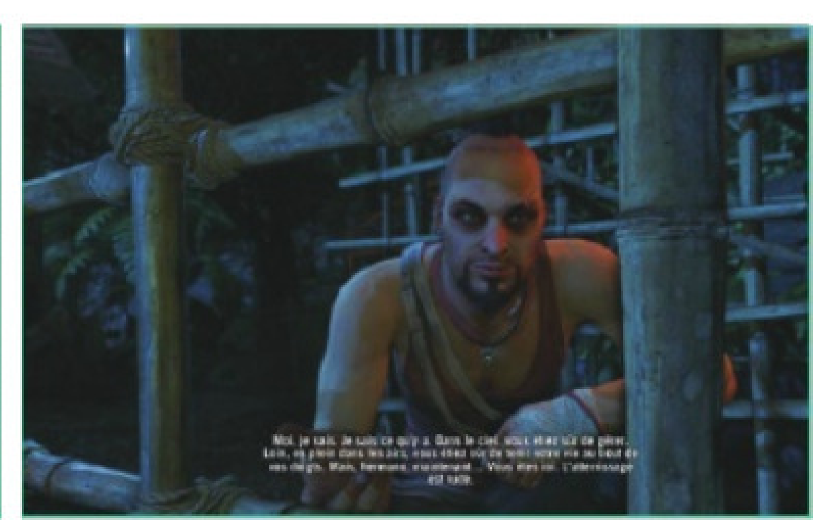

不仅仅是大反派，几乎所有NPC的演出走的都是神经质路线


角色的面部表情比FC2有了质的飞越


解锁雄鹰系列的特技，可以让玩家很轻松地在一个制高点狙光的所有的敌人


惊悚、迷乱的氛围，与故事同样发生在一座荒岛上的美剧《迷失》一脉相承

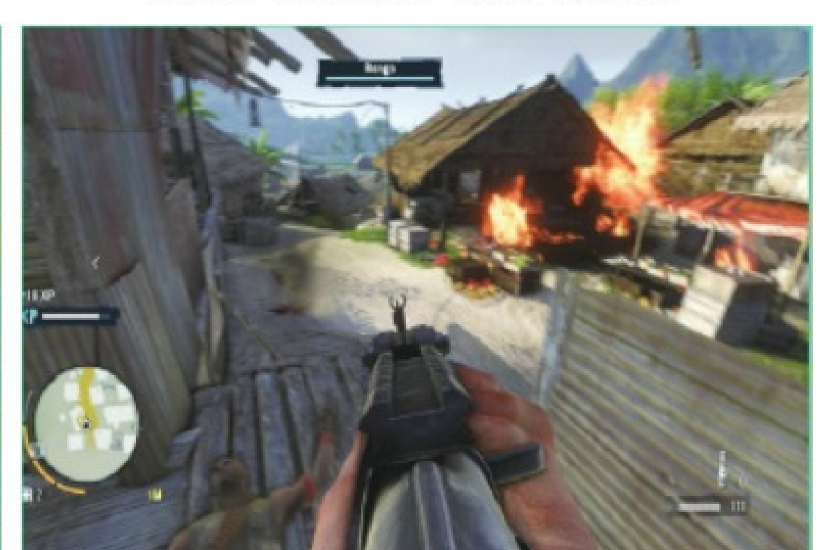

尽管游戏强调潜入战，但当需要火力全开的时候，爽快感一点也不含糊


制作组在此前的访谈中也提到Vaas的原型就是The Joker，它是你的对立面，也可以这样说，Jason与Vaas是一块硬币的两面



由于初期的武器几乎都可以以免费方式获得，钱能直接买到的东西又相当少，因此枪械的战术配件也就成为了为数不多的投资方向


主角手中的单反相机不仅仅是截图工具，还是一件强大的侦察装备，凡是被标注的目标，就像被一架UAV从高空锁定一样


主视角掩护系统明显借鉴了《荣誉勋章2010》的创意，在提升了主角的抗击打能力和HP回复效率之后，以步步为营的方式硬抗几十个海盗也是完全行得通的

驯服大自然

从技术上来看，FC3并无初代的惊艳感，其动态天气、昼夜循环、燃烧扩散等等环境互动要素，在前作中均已经出现过。之所以能够在代入体验方面做到了同类型游戏的极致，让玩家感觉自己仿佛化身为《鲁滨逊漂流记》当中的主人公，从赤手空拳开始一步一步驯服大自然，成为这个野性世界的主人，是因为本作加入的角色扮演系统。

在FPS中加入RPG元素，这是一种风险极高的制作思路，因为两种游戏方式一旦处理不当就很容易产生干扰：如果由角色自身的能力来决定攻击输出，则此时游戏已经与正宗的RPG没有任何区别，而将战斗力的决定权依然交给武器威力和玩家的操作技巧，则会让养成系统毫无意义。

FC3中尽管也存在XP（经验值）的设定，但它们与战斗力的提升并没有直接的关系，只是用于解锁技能的前提。类似隐身、秒杀这些与战斗力直接挂钩的“魔法”，只能通过服用对应颜色药剂的方来暂时获得，不会对射击这一FPS的中心环节带来干扰。

游戏中复杂的技能体系，更类似于CoD多人对战中的Perk概念——单个项目也许看上去有如鸡肋，但若干Perk的组合却可以打造出一种特有的战斗风格。三条技能树分别是“蜘蛛”——对应潜入流，提供增强体术攻击效率和机动性的项目；“鲨鱼”——增强主角抗击打能力的项目，传统Run&Gun模式玩家的最爱；“苍鹭”——加快移动、装填速度和中远距离交火稳定性的项目组，能够将玩家打造成为丛林游击大师。游戏并不像ARPG那样存在专精的设计，代表技能的纹身在游戏中后期即可全部收集完整，并且相当多的项目都有提升XP获取速度的效果，能够以良性循环的方式促进主角战力全面化。在习得方式方面，有的项目是任务解锁，有的则是要满足特定的条件——如去隐秘地点获取若干宝藏、杀死某种强力野兽、以特定方式攻取海盗据点，它们均无法靠钱直接去买，必须联系游戏的狩猎、寻宝、据点三大子系统，让主角的原始本能在大自然的千锤百炼中获得彻底的释放。

结语

讲究自由度的沙盒游戏，并不是将玩家往偌大的地图中一丢就什么都不管了，尤其对于FPS这种除了“打枪”外很难像GTA那样在其他方面玩出花样的游戏类型。FC2的失败不在于自由度不足，而恰恰是在于自由度过高，玩家在各个派系和形形色色的NPC之间周旋，到头来却根本不知道自己要做什么，只能跟着主线剧情单调地跑下去。

如果按照这种松散的设计思路，那么今天的FC3就应该是一个可以跑到悬崖边上玩定点跳伞，开着滑翔翼欣赏热带岛屿美景，没事钻进丛林打打猎，驾驶着摩托艇出海抓鱼捕虾的休闲游戏——就差弄点经营要素，让玩家当一把《海盗大亨》了。真正的沙箱游戏不仅仅需要自由度，更需要明确的指向性。FC3的成功不仅仅是技术的胜利，而是将包括故事、武器升级、装备打造在内的所有要素，都从属于“生存”这一主题，让玩家将设计师赋予的高自由度，变成挖掘潜力，发掘本能的途径。近年来相当多的Ubisoft一线大作，均存在框架铺得太开，结果做了一半发现收不回来，最后只能草草收场这种让人遗憾的现象，FC3的成功，恰恰也是一次具有标杆意义的示范。

诸神黄昏时代的王者归来
——《博德之门加强版》

■ 天津 半神巫妖



编者注：本文作者曾参与1999年底台湾省英特卫公司代理《博德之门2》后的官方汉化工作。

“与怪物搏斗的人要当心自己被同化，当你凝视深渊时，深渊也在凝视着你。”

——弗里德里希·尼采

1998年，在这个笔者还是高中生的年份里发生了许多事，至今还影响着我的却只有三件：腾讯公司的成立，黑泽明的逝世，以及《博德之门》的诞生。前二者分别代表着中国互联网产业黄金时代序幕的缓缓拉开以及传统电影逐渐退出世界舞台，而《博德之门》在今天的重生，却一时说不清楚是“回顾传统”还是“拉开序幕”，这让笔者颇感百味杂陈。

上世纪九十年代末的游戏世界，是属于即时战略以及冒险游戏的：《命令与征服》《古墓丽影》如日中天，《星际争霸》崭露头角，而对后世影响巨大的《半条命》才刚刚问世。欧美传统角色扮演游戏却因创新不足而难复八十年代的辉煌，从前的王者如《巫术》《创世纪》风光不再，一时间行将没落之声不绝于耳——直到1998年，刚成立3年的Bioware带着《博德之门》横空出世。

《博德之门》曾被称为《巴尔度之门》或《柏德之门》（相比起《暗黑破坏神》曾被初译为《恐惧》，这似乎不算什么……），但无论叫什么名字，游戏开头那大海中缓缓浮现的黑色岛屿和那一声霹雳总是令人印象深刻，而点击“新游戏”后屏幕上出现的那段当时不知是谁说的胡言乱语又是多么字字珠玑！虽然后来知道这句什么“与怪物搏斗”“凝视深渊”之类的话是德国哲学家尼采著作《超越善恶》中的名句，但当时可不知道为什么一款奇幻角色扮演游戏要用尼采的话做卷首语，于是曾傻乎乎地在游戏中到处寻找这位叫尼采的NPC的情景便历历在目了。

主角的养父被杀，与一干人等匆匆踏上寻找真相之路，从这里开始，《博德之门》为玩家展开了一个庞大、细腻而又趣味横生的奇幻画卷：玩家可以遇到崔斯特这样10年前（1988年）出版的《冰风谷》小说中的英雄人物；可以在遇到石化蜥蜴时偷偷把不喜欢的队友顶到前面去；可以乐此不疲地反复读档就为了偷到艾吉

依的魅惑斗篷；可以一怒之下杀死啰唆的尼波，然后又惊喜地发现不但没降低声望反而有15点经验值……

就是这些“可以”让《博德之门》以及随后的资料片《剑湾传奇》、游戏2代《安姆的阴影》以及2代资料片《巴尔王座》构成了一座游戏史上最伟大的丰碑：《博德之门》系列。

它真的穿越了

游戏世界的时钟一直要比现实中快得多，15年对于游戏界太过漫长，当时襁褓中的《上古卷轴》成了今日角色扮演的霸主，而《博德之门》的所谓“精神继承者”《龙腾世纪》都快有第3代了。就在这个满屏幕精致建模、动辄几十平方公里沙盘世界的年代里，《博德之门加强版》（下文简称“加强版”）匆匆问世，或者说归来了。

有人称它为传统角色扮演游戏诸神黄昏时代的遗老遗少，有人称它是带着复古风归来的王者——其实这些都无所谓，《博德之门加强版》从1998年穿越到了现在后，眼前的世界一片陌生，玩家可以佩戴红蓝眼镜玩游戏，而《龙与地下城》规则即将发行第五版。这尊“古神”尴尬地看着身上2D像素“外衣”和第二版《龙与地下城》规则的“内衣”，不知该如何掩饰。即便抛出了3个新队友、一段新冒险外加几张头像和原生宽屏，它也没赚来几声吆喝，传统角色扮演游戏新时代代言人的身份还差点被黑曜石在Kickstarter上募捐的《永恒计划》抢走。

不过对于“加强版”来说，这根本不重要：想买的绝不会在乎画面，在乎画面但只要还热爱传统游戏的也跑不了。“加强版”的信心来源，仍旧是它赖以成名且至今不落后的游戏素质。

从剧情上看，《博德之门》的1代并不出奇甚至有些俗套：平静生活被打破、养父遇刺、揭发阴谋、发现自己惊人身世、杀死凶手报仇一并拯救世界。游戏2代给予玩家神之子（主角是已死去的谋杀之神巴尔的子嗣）身份感，而资料片《巴尔王座》则让玩家直奔封神，但两相比较，1代这种以对真相的探究作为源起并展开一段史诗的叙事方式，似乎让剧情更有张力。

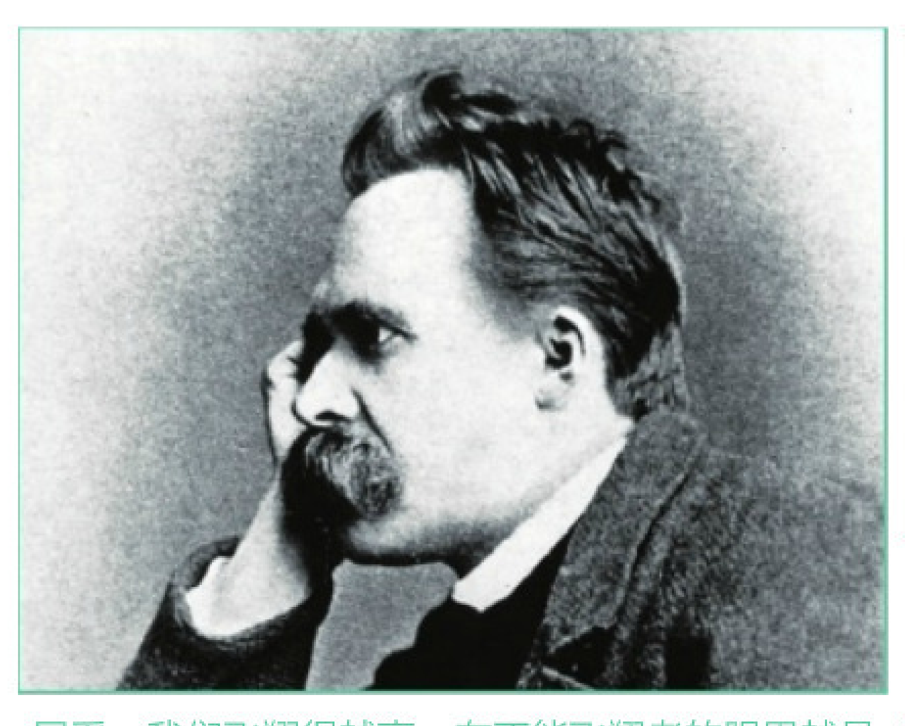
除主线剧情外，沙盘设计也让1代中那极富特点的支线任务成为了撑起游戏的骨架，包括六七块区域组成的庞大城市博德之门、几十张可以探索的野外区域地图、大大小小的地下城就是这些支线任务的舞台，其上的故事精彩纷呈，绝不会只看到开头就猜到了结尾。

比如，玩家偶然在野外从狼群中救下了一只会说话的鸡，原来它是偷了师傅的魔法护腕被变成一只鸡的法师学徒梅立坎。在寻求他师傅泰兰提尔的帮助、取得一颗骷髅头作为施法媒介之后这个完全属于支线的单独小任务有两种结局：泰兰提尔施展“逆转鸡法”成功或者失败。

施法成功与否其实是随机的，玩家只要能忍住不祭出S/L大法，就可以轻松享受到游戏为玩家安排的这些偶然所带来的刺激感。但是无论结局如何，那些诙谐的台词都始终让玩家无法忘怀，比如施法成功后泰兰提尔那句“啊，你总算是变回来了，虽然还有些斗鸡眼，但是好歹是没有鸡翅膀了……”

而如今，包括《上古卷轴5》等经典在内，几乎所有游戏的支线任务大多是到某个特定地点杀某个特定敌人，此种要特点没特点、要趣味没趣味的现状让我们更加肯定了《博德之门》穿越之后的第一个身份，那就是老师……

当然，“加强版”除了三个新增队友的相关任务外没有增加任何主支线任务，但是额外的冒险包《黑坑》却是完全新增加的一段旅程：玩家要在黑暗精灵法师Baeloth主持的血腥竞技场中不断战斗、升级以逃出生天。虽然这段冒险中战斗占

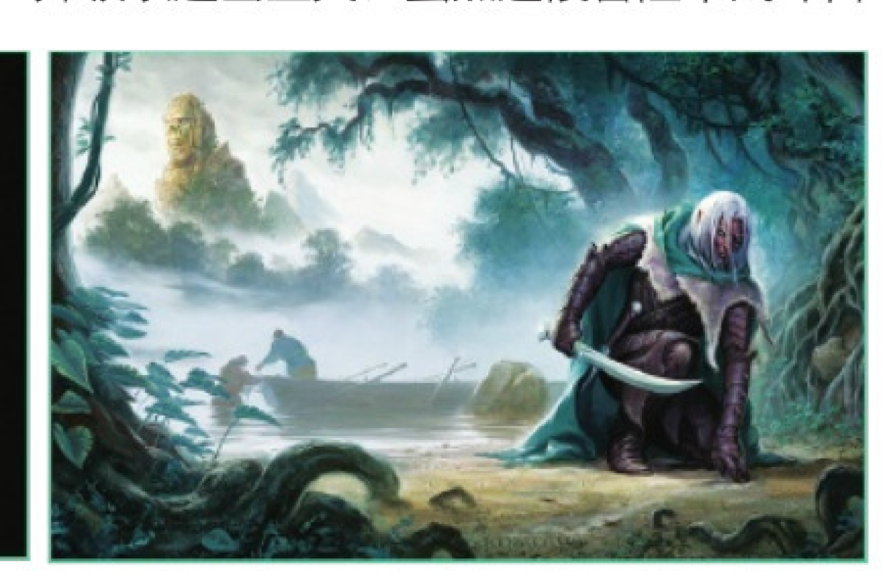


尼采：我们飞翔得越高，在不能飞翔者的眼里越是渺小。这句话完美地诠释了传统RPG曲高和寡的现状

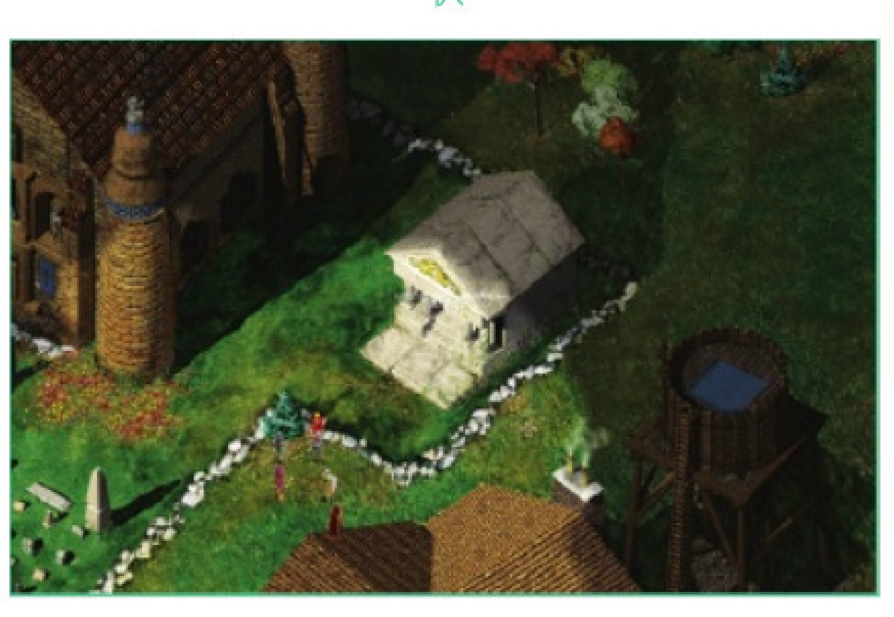
"He who fights with monsters should look to it that he himself does not become a monster... when you gaze long into the abyss, the abyss also gazes into you..."

-Friedrich Nietzsche

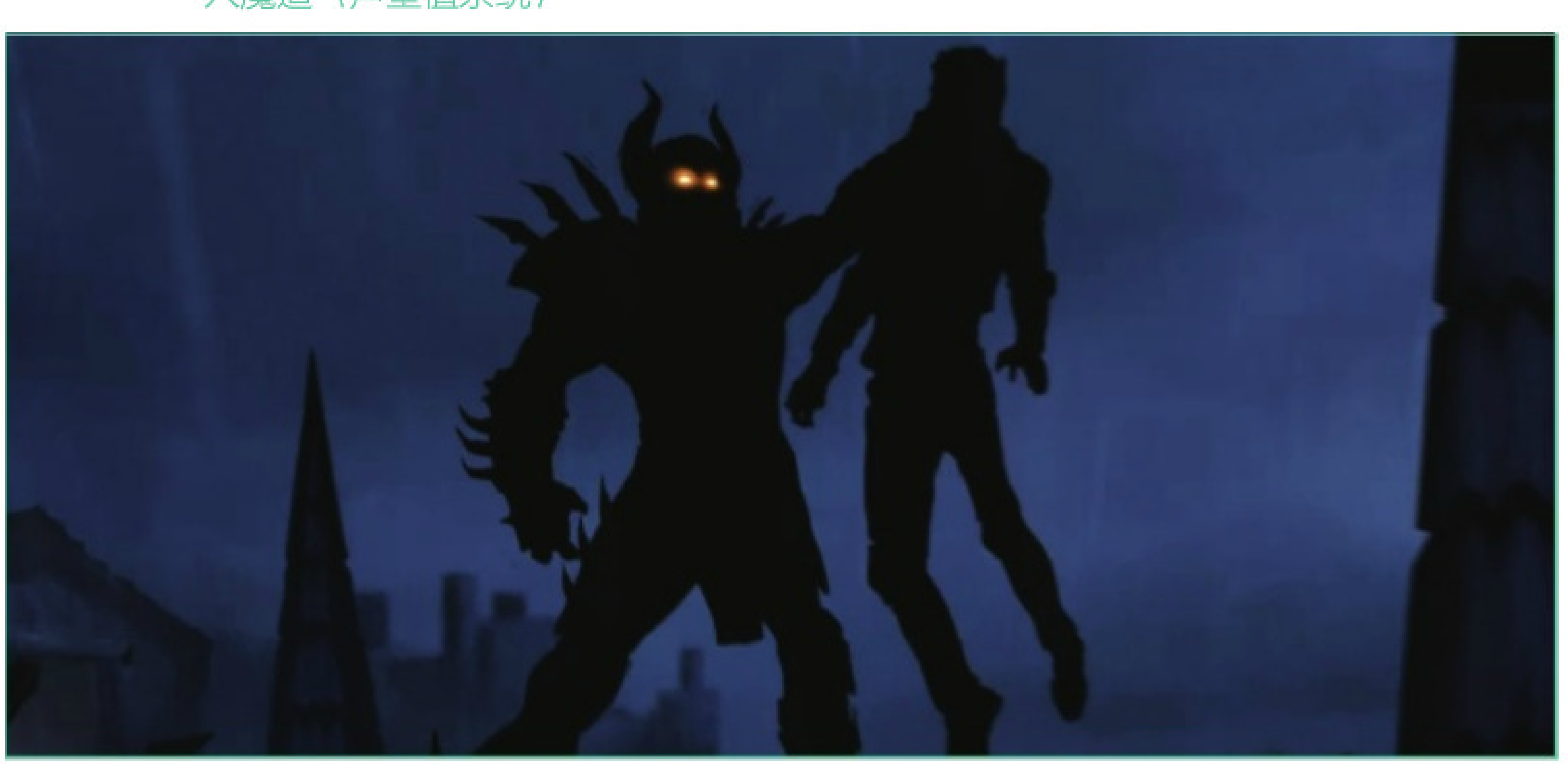
尼采的这句名言其实是在展示《博德之门》的一个重要特点：玩家一个行为不当就有可能堕入魔道（声望值系统）



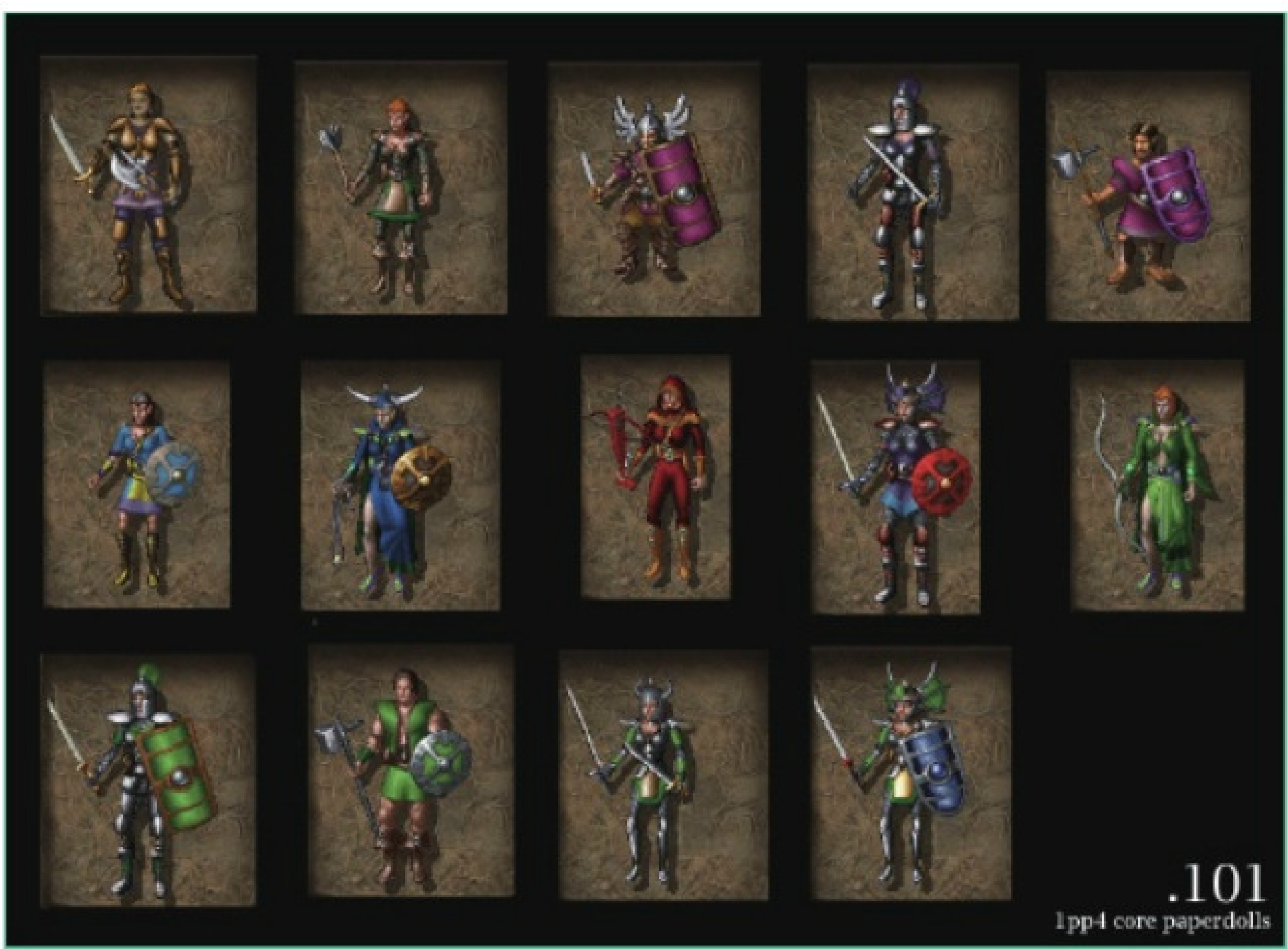
崔斯特的出现是《博德之门》一大亮点



那西凯Ray Muzyka博士的“墓碑”仍在，但这位BioWare的创始人已然远去



当年的玩家第一次看到这个片头肯定不会知道：此二人都是自己的兄弟



“加强版”的画面除了阴影外毫无改进，还不如此图中的玩家自制美化MOD


黑曜石的《永恒计划》被寄予厚望


博德之门是一个港口城市


泰兰提尔和他倒霉的徒弟梅立坎

了主要部分，但合理的战斗序列安排仍旧让玩家可以大呼过瘾。

再看游戏的规则：第二版《龙与地下城》规则，其实这规则在当时就算不是烫手山芋也已经被归到大大的未知数了。1988年SSI公司制作了第一款基于第二版规则（ADND，直译为高级龙与地下城规则）的游戏《光芒之池》，并创立了金盒子系列作品。之后几部都算很成功，但到了九十年代SSI突然灵感全无，几部低劣游戏让ADND规则游戏甚至整个角色扮演的前景大大受损。

在这个大背景下，BioWare提出要做一款ADND游戏，这个想法刚一问世就被无数业内人士所诟病。因为写好一个冒险故事、塑造好若干队友、安排好大大小小的任务、平衡各种技能已属不易，还要先安上一个必须符合的规则作为限制，难度可想而知。

BioWare却做到了，十来种职业、种族外加上百种魔法、武器、技能都是不能大动的，那么就微调以达到电脑游戏所需要的平衡（其实，直到《灰鹰——邪恶元素之殿》出现，电脑游戏才做到近乎完全符合《龙与地下城》规则）。角色扮演必须的正义、中立、邪恶阵营的队友怎么办？那么就通过规则中的职业、种族去安排：圣骑士职业最适合正义队友、邪恶的队友就设定为黑暗精灵种族好了。

这些形而上学的设计将一整套角色扮演游戏机制不露声色地与第二版《龙与地下城》规则结合在了一起，更可贵的是，BioWare不但成功证明自己没有受到复杂规则的限制，反而利用规则增强了游戏性：战士作为肉盾、盗贼远程输出、法师控场、牧师补血、德鲁伊辅助——这套现在看起来几乎无处不在的电脑游戏模式其实就是从《博德之门》开始崭露头角的。到了穿越后的“加强版”，在规则上增加的新职业和宗派——比如在2代中颇受好评的狂乱法师——则让这场穿越变得更加的精彩。

狂乱法师，每次施法都会有5%的几率出现狂乱波动的法师，这些波动共有一百种：比如施法者改变性别、从天而降一头母牛、恢复所有魔法记忆、区域范围内所有人都开始打嗝、增加若干宝石给玩家等等。这种经常导致玩家祭出S/L大法折磨硬盘、堪称奇幻游戏中最有趣的职业通过“加强版”得以出现在1代中——这明显是为了让玩家将来把“加强版”通关后的人物资料导入《博德之门2加强版》所做的准备。

原本就丰富、严谨的规则加上来自2代的穿越职业，“加强版”在游戏系统上近乎完美了。

在《上古卷轴》《辐射3》等沙盘游戏不断标榜自己的自由度是“让玩家可以做任何想做的事，成为任何想成为的人”之后，《博德之门加强版》的穿越又给它们上了一堂什么才是真正的自由度之课。

角色扮演的自由度一直以来被分为两种：黑岛的《辐射2》所代表的任务线的自由度，即可以以任何方式完成同一任务；Bethesda的《上古卷轴》系列代表的空间上的自由度，即可以不受限制地在任何时间去任何游戏地点。

而真正能做到将二者结合起来的，只有《博德之门》1代——甚至其2代《安姆的阴影》都因抛弃了沙盘型大地图的设计而失去了空间自由度。“加强版”完美继承了这种真正的自由度，虽然玩家的行动一直被主线剧情所控制（比如游戏开始阶段如果迟迟不去那西凯调查铁矿危机，那么许多队友会抱怨并且离队），但

是这些控制点在游戏中屈指可数。在有接缝的沙盘世界中自由闲逛，随时可能遇到新的冒险、队友甚至大量的随机事件都让整部游戏重复可玩性极高。

更加传统、可贵、值得学习的是，游戏并没有提供任何提示——这些任务、队友、随机事件隐藏在游戏的各个角落：有可能是在几十栋建筑中的任何一栋，或者野外某个看似不起眼的树丛里。这就让玩家真正体验到了冒险的感觉，因为你不知道你打开的下一道门里会发生什么——一伙正在分赃的盗贼？一个需要帮助的孩子？一个失败法术所带来的异世界怪物或者一个强有力的队友？

好像还嫌游戏不够完美似的，"加强版"干脆把2代中的恋爱元素也带到了1代：新增的队友——狂乱女法师涅拉独特的魅力能否让玩家抛弃2代中的老恋人艾黎或者维康尼亚？我看偶尔换换口味也还不错，别忘记2代资料片《巴尔王座》是可以让玩家同恋人生下孩子的，那么就让这段新的爱情长跑从"加强版"开始吧！

到此，我们可以看出"加强版"确实没必要担心自身画面的落后，时隔这么多年它的基本游戏素质依旧无人可以超越——这也就难怪发行商Overhaul Games早就欣喜地宣布光是"加强版"的预售数量就已经超越当初制定的全部销售目标了。

最后一舞还是力争未来？

"加强版"应该算是成功了，2代早已开始制作——甚至《冰风谷》《异域镇魂曲》加强版都在制作者Beamdog工作室未来的计划中。但是那些从1998年开始就迷恋《博德之门》的老玩家却对"加强版"褒贬不一。

最极端的说法从游戏还未发售时就有了：这款加强版就是为了赚iPad用户的钱。游戏发售后的批评声也并不鲜见：画面没有丝毫改进，只有画面缩放和快速存读值得夸奖……

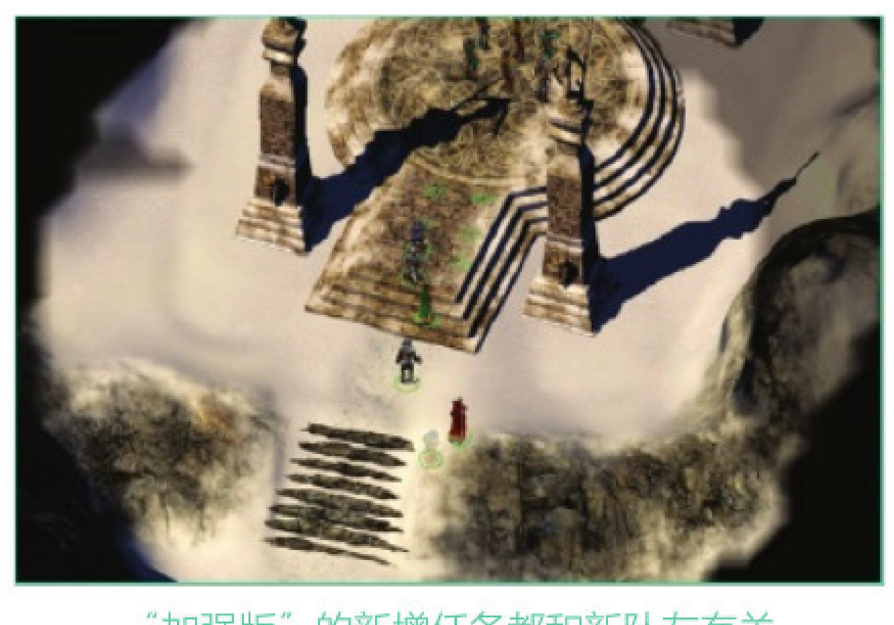
不可否认，iPad玩家确实是发行商瞄准的圈钱目标（iPad版的新增队友、头像都被算作DLC要额外收费），但是由此拓展传统角色扮演游戏难道不好吗？而希望改进画面的玩家也要知道，指望这种重温传统之作完全重做所有场景和模型并不现实——何况游戏本身的内涵才是《博德之门》的精髓，那些用《无冬之夜》《龙腾世纪》的游戏编辑器重制《博德之门》的大小MOD一分钱没有卖出去而"加强版"则让玩家真正掏了腰包就是证明。

倒是获得表扬的画面缩放和快速存读才真不值得大惊小怪，画面缩放确实可以让玩家靠着鼠标滑轮改变分辨率，但是每换一个场景就重置很不人性化。至于快速存读，比《博德之门》架构大许多的《辐射3》存读盘其实要更加流畅一些。

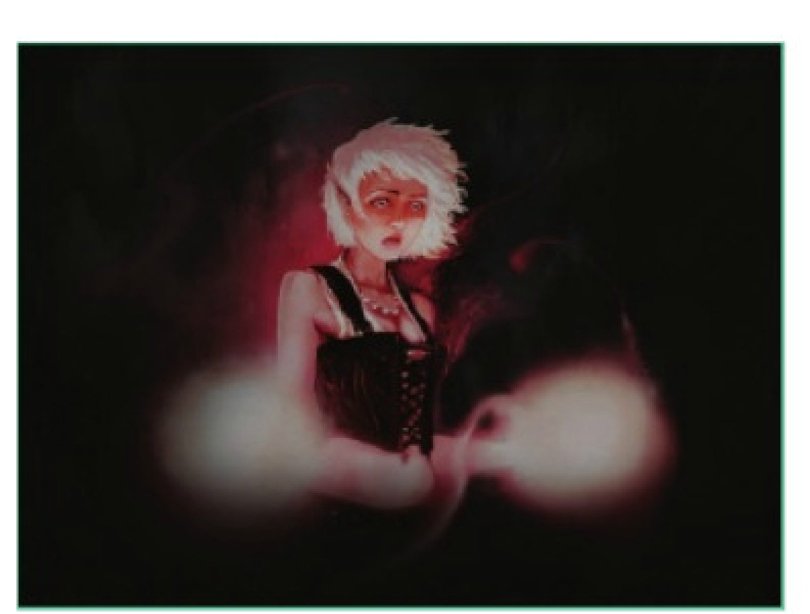
当初宣布"加强版"消息时，那句"销量好了就会有第3代"的说法其实大可一笑而过，且不说复杂的版权问题，Beamdog自身实力也不够给数百万人翘首盼望的《博德之门3》哪怕只是设计一个UI的：在国内资深角色扮演网站TROW早早获得官方汉化"加强版"版权并且提交文本之后，迄今已过去数月之久，Beamdog竟然仍没有解决原版游戏早就解决了的中文字体问题。

抛开"3代"的臆想，我们从中只能获取一项启示，那就是通过《博德之门加强版》的大卖以及黑曜石《永恒计划》在Kickstarter的募捐新记录，我们可以看出传统角色扮演游戏其实仍旧大有市场——在这一游戏类型被逐渐主机化、快餐化的今天，很多玩家开始腻烦于华丽的砍杀与不痛不痒飘在头顶上的剧情介绍，他们愿意静下心来研究、探索，细细品味"角色扮演"的过程。也许一些大公司依旧对投资传统角色扮演游戏持怀疑态度，但是毕竟玩家开始用自己的钞票给了他们一些信心。

《博德之门加强版》并不是终结，恰恰是一个新的开端，诸神也许已近黄昏，但新的黎明即将伴随王者而归来。

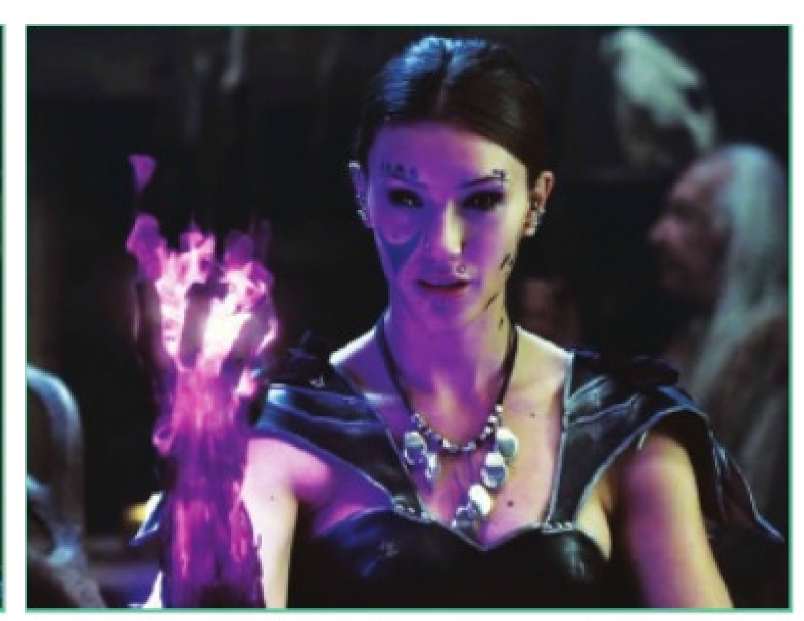

"加强版"的新增任务都和新队友有关


黑暗精灵法师Baeloth：黑坑的创办者


狂乱法师涅拉是一个新增的可恋爱对象


黑坑的冒险并不长，但是每一级别的战斗都很有策略性


《灰鹰——邪恶元素之殿》才是完全再现龙与地下城规则的电脑游戏


去年上映的《龙与地下城》同名电影第三部，看来DND的魅力始终不减当年

破灭的幻想能否重生
——《最终幻想》网络版浮沉录

■ 山东 hjpotter



曾经的辉煌——《最终幻想XI》

“就叫《最终幻想XI》好了。”

当大家绞尽脑汁地为这款《最终幻想》家族的新成员想名字的时候，“最终幻想之父”坂口博信拍板定下了这个名字。不是《最终幻想Online》这样保守中庸的名字，而是被安上了标志着正统续作的罗马数字序号。虽说这是为了向世人证明这个老牌系列向网络游戏市场进军的决心，表明制作方对本作的投资和用心程度，但在当时不熟悉网络游戏的玩家们看来，这无疑是赌上了系列十几年的名誉传承。

《最终幻想》（下文以FF代称）系列大名鼎鼎，无论是FF7中爱丽丝离别人世的伤感，还是FF9中吉坦神奇回归带给人们的希望，抑或是FF12的即时化战斗系统和丰富到极点的隐藏要素，每一次都是足以让业界兴奋数月的饕餮盛宴。既然是系列的正统续作，FF11就免不了要被拿来和其他作品一较高低。不幸的是，其发售之初的销量极为惨淡，首月只卖出了20多万套——要知道单机版《最终幻想》如果卖不到200万份以上，制作人切腹谢罪都不为过。为此任天堂前社长山内溥对此幸灾乐祸大肆抨击，并撂下了“FF11事实上已经失败”这样的言论（事实上，他一直为FF7背叛任天堂主机平台怀恨在心）。

实际上，2001年游戏初始发售的只有联网不太方便的PS2版，而且硬盘也不是当时PS2的标配，所以购买者寥寥也不足为奇。等到2002年11月FF11的PC版发售后，游戏内的注册会员就新增了13万，到了2010年，总付费用户已达到了惊人的200万以上，光是每个月的月费收入就相当可观——不光是脸被打肿了的山内溥，几乎没有其他人能够预计到这一幕，FF11成为了FF系列当之无愧的吸金王。

11代游戏由FF系列的资深制作人田中弘道领衔制作，他借鉴了不少在日

本很受欢迎的欧美网游元老《无尽的任务》（EQ）的一些要素。FF11比《魔兽世界》要早两年上市，职业和战斗系统都带有单机版FF的特色，同时进行创新。游戏中有五大种族，玩家可以在18个职业中自由转职，也可以在保有主职业的同时创建一个副职业，玩法多变。游戏以PvE战斗为核心，有着各种大型地下城（副本）可以探索，极其依赖组队，玩家单独出行的话会被野怪追杀，寸步难行。战斗方面既有FF系列的回合制特色，也融合了部分即时战斗要素，并且有仇恨系统。后来Wii上的RPG《异度之刃》将这种战斗模式发扬光大，玩得炉火纯青，受到了无数赞誉。

FF11虽然经典，但却无缘与中国玩家见面。在中国网游市场刚刚起步时候，Square Enix（SE）就曾跟随诸多日系厂商的步伐，专门在中国设立了子公司，推出了《树世界》等一系列游戏来试探中国的市场。但不懂变通的日系网游在中国举步维艰，被韩国网游打得溃不成军，最终铩羽而归，没来得及将FF11展示给中国玩家。由于在PS2上玩网络游戏很困难，PC上又没有引进，这使得FF11成为了系列作品在国内人气最低的一款。也正因为如此，很多老玩家都盼望盛大将原汁原味的FF14带入中国，揭开FF网络版的新纪元。



FF11成为系列首部取得成功的网游作品



作为FF系列吉祥物一般的存在，陆行鸟在粉丝心中拥有不可动摇的地位



就画面而言，对FF14实在没有什么可挑剔的

从“马鸟”到停服——《最终幻想XIV》

2009年的E3展上，大家听说有新的FF续作公布，都翘首以盼FFV13的到来，没想到迎来的却是意外的惊喜——FF14。玩家们欢呼雀跃，本以为它能代替已显老态的FF11扛起日式网游的大旗，但没料到一上市，游戏就暴露了诸多不足之处。这其中首当其冲的就是“马鸟”事件。

在日文版FF14中，陆行鸟的名字由片假名的“チョコボ”改为日本汉字“马鸟”，而英文版也由Chocobos改为了Horsebirds。陆行鸟是FF系列的形象标志，其名称早已约定俗成深入人心，任何一个玩过FF系列的人都不会凭空编造出这样一个滑稽的名词。这样的改动让人不能理解，就跟李逍遥拿掺水的可乐去打发酒剑仙一样荒唐。游戏中类似的名词还有不少，雷倒了一批老玩家。

只是道具命名敷衍了事也就罢了，游戏本身的素质也基本可以用“坑爹”两个字形容。“职业太少”“战斗节奏慢到不可思议”“根本不适合键盘鼠标操作”“在游戏中根本找不到事做”……玩家们的抱怨如潮水一般，游戏俨然就是一个半成品。有的媒体冷嘲热讽道：“除了开场动画还不错，其他的部分不值一提。”并认为游戏的素质根本就不配收费，是系列的一个污点。媒体的平均评分只有不及格的49分，而玩家评分更是低到了令人发指的38分。仅仅一个月内，在线人数从顶峰时期的5万一直跌至1万左右。以至于SE的CEO和田洋一称：“FF14极大地影响了这个系列的品牌声誉，游戏在达到应有素质之前会免费运营。”——游戏烂到自家的头头都要骂的确实很罕见。

闭门造车是FF14没有达到市场预期的最大原因。游戏制作者的思路跟不上瞬息万变的网游市场，也不愿听从玩家的意见，甚至想当然地认为玩家都会用手柄玩游戏，把这款PC端的游戏按照家用机的标准去设计，让键鼠玩家痛不欲生。游戏的节奏和主流网游也截然不同，打个小怪都要老半天，这让新玩家对其敬而远之。而且比起FF11，游戏里的职业也少了很多，这也很难让老玩家痛下决心投入到新世界里去。

几百人团队长时间的开发不能带来立竿见影的效益，甚至游戏被迫长期免费，这是任何公司都无法接受的。虽然和田洋一痛心疾首地表示，游戏的品质不让人满意就不收费，但他的话听听就得了，这个纯粹的商人不可能放过榨取剩余价值的机会。这不，自2012年1月以来，游戏就开始遮遮掩掩地收取月费——结果导致玩家再度流失，几成鬼服。和田洋一曾经想过道具收费的模式，但没有付诸实践。毕竟在一个烂到只能免费赚吆喝的游戏中使用道具收费模式让有钱的大爷们肆虐等于加速游戏灭亡。

最终SE决定抛弃这个烂摊子，在维护现有版本更新的同时更换游戏引擎，开发一款全新的FF14 2.0版“幻境重生”，将画面、界面设计（UI）和游戏世界都完全重制。在2.0版的α测试（内测）前夕，SE公布了FF14关服动画“末日终焉”，并于11月11日正式关闭服务器。实际上这个2.0版本的计划早在2010年原制作人田中

弘道宣布辞职的时候就开始了。2.0版本的全新负责人是吉田直树。他接过田中弘道留下的烂摊子，同时接任了2.0版的游戏制作人和监督两个职位。不过很快他发现，这个烂摊子根本无药可救。

吉田直树何许人呢？他可是个跟键盘和鼠标打了十几年交道的PC党网游老鸟，几乎每个世界流行的网游中都有他的足迹。他主导开发的FF11几个资料片饱受好评。他一接手FF14就提出应该按照世界上最流行的网游思路来塑造新生的FF14，而不是封闭在一个小圈子里自娱自乐。

“我们不会再犯一次如同FF14一样的错误。”吉田直树表示，“战斗系统需要推倒重来，现在的玩家只喜欢快节奏的战斗。”他甚至认为，就算去模仿《魔兽世界》，也比做出现在这种半吊子的作品要好。同时他也认为要吸取前作的失败经验，加强游戏中陆行鸟、莫古力等系列传统元素的存在感，引进系列的标志性迷宫和装备，以便吸引更多单机版玩家。

SE公司给予了新生的2.0版很大的信任，吉田也得以笼络到不少重量级人物，比如皆川裕史。这位松野泰己的老搭档是艺术风格方面的专家，如今已晋升到了制作人的职位。请这样的人物来进行UI设计难免有大材小用之嫌，但质量自然有所保证。FF11的音乐制作人水田直志也火线加盟团队。群星荟萃，游戏的开发得以顺利进行。

到截稿为止，α版已经开始了正式测试。从目前测试的情况来看，更换引擎后的游戏较之前有了飞跃式的进步，画面亮丽了很多，UI设计赏心悦目。战斗系统也做了很大幅度的改进，节奏更加明快，更贴近《魔兽世界》《激战2》等主流游戏的节奏，使用键鼠打怪的手感也很舒服。而且游戏将在未来加入几乎是标配的PvP系统。虽然并非没有瑕疵，但就目前玩家的反馈来看，换制作人这步棋是走对了。

瞬息万变的市场——《最终幻想》手游

由于电影版FF的惨痛失利，坂口博信引咎辞职，Square也没有撑到FF11开花结果就被迫与Enix合并，后者是日本另一部国民级RPG游戏《勇者斗恶龙》（DQ）的开发商。老玩家们本来对此次合并欢呼雀跃，幻想着“最终斗恶龙”这样汇集双方精华的奇幻名作来改变世界游戏格局，结果却发现SE的斗志甚至赶不上合并前的Square跟Enix任何一家。除了收购Eidos之外，合并后的SE基本可以用“江河日下”四个字来形容。公司骨干不断流失，毫无创新能力，老品牌也多年不出续作形同荒废，只能不断复刻FF、DQ榨取其品牌价值，这两个招牌也有越做越烂的趋势。现在欧美游戏已经成为了市场的宠儿，FF和DQ早就丧失了左右一台游戏主机成败的能力。玩家们谈及罪魁祸首和田洋一就咬牙切齿，恨不得让他骑着“马鸟”滚蛋。



新的UI界面“传统”了许多

事实上，在开发FF14的过程中，SE还在开发另一款同级别的网游大作《勇者斗恶龙X》，后者难免不对FF14的开发进度造成影响。众所周知，DQ系列作为日本的国民级游戏，其在日本的地位是连FF都望尘莫及的。这部国民级RPG首次网游化，虽然销量同样创下了系列新低（首周仅有36万），但就目前来看可以说取得了阶段性成功。很多没接触过网络游戏的玩家也开始在线斗起了恶龙。DQ10目前只有Wii版本发售（Wii U版本也会紧随其后）。不仅游戏本体要卖7000日元一份，而且每月还要收取1000日元的月费——这种收费方式在中国玩家看来简直难以置信。

虽然DQ系列与FF系列都是主机游戏，但是对于一款网络游戏来说，不管是日本国内还是日本以外，PC端用户都是重中之重。DQ10没有PC版本，而且不具备太大的海外号召力，因此拓展海外市场还是要靠FF来争取用户。

不过，如今MMORPG的衰落很明显，在日本也同样。2011年日本社交游戏的市场规模为2570亿日元，这个数字在三年内扩大了50倍。像KONAMI的《驭龙者》这样的当家作品利润率比起传统游戏要高出太多。SE自然不会放过这样的机会，诸如“SE全面转型手机游戏”之类的评论都已经让粉丝们见怪不怪了。SE先是尝试与日本社交游戏大厂GREE联合推出《最终幻想 ARTNIKS》这款FF系列的卡片游戏，游戏采用传统的回合制战斗，FF系列的经典怪物和角色悉数登场，使用



除监督之外，吉田直树还负责2.0版本的人物设计



SE联合GREE开发的卡牌游戏取得了巨大的成功



盛大的FF14官网开通了好久，但一直没什么更新

道具收费制——是的，别以为日本人不会玩这手，事实上如今日本的社交游戏大多采用此种收费方式。其实这也算中国的一种商业模式输出，赚钱的哲学是全世界共通的。在卡牌游戏取得成功之后，SE在手机移动端复刻FF等经典作品的热情就变得空前高涨，就在笔者码字的这个时间点上，iOS版的FF4也已经推出，估计又可以烧掉粉丝许多下班放学回家的坐车时间了。

做网游赔钱、被骂，真是赔了夫人又折兵。做手游却是低成本，高回报。对于和田洋一与现在的SE来说，如何选择未来的道路似乎一目了然。不过网游版的FF14也不能就那么丢掉啊。于是SE顺理成章地找到了一个接手的下家，那就是盛大。

《最终幻想XIV》在中国

不知道大家是否还记得九城和《地狱之门——伦敦》？当年九城本来以为这个被吹成《暗黑破坏神》正统继承者的游戏是笔好买卖，可以替代被人夺走的《魔兽世界》，结果被旗舰工作室（《地狱之门》制作小组）坑惨了。后来在TGS上雄姿英发高调宣布签约王牌RPG的盛大与其何等相似。盛大过于看重FF的品牌号召力，却轻视产品质量，结果让自己被一起埋进了这个坑里。面对日服的情况，盛大对FF14国服的态度一直很谨慎。即使在2012年那个多事之秋，盛大在宣布私有化退市的艰难时刻，也没有杀鸡取卵地让FF14国服匆忙上线，这个决策是明智的。现在回头来看，当时如果提前推出FF14，这款半成品网游非但不会为公司带来什么利润，还会毁了系列在国内积累下的良好口碑。

后来盛大找到了既保险又有号召力的FF14代替品——《时空裂隙》。这款号称从WoW手上抢夺了近十分之一用户的游戏在国外有不错的成绩，其全面模仿WoW的设计也对中国玩家更有亲和力，风险比核心玩家众多的FF系列要小得多。所以盛大全力投入到《时空裂痕》的公测上，来补充新作空档期。

结果这么一耽搁，FF14原版就此与中国玩家永远地说再见了。在新的一年里，即使盛大决定再度启动FF14的国服，届时出现在玩家屏幕上的大约也已经是2.0版本的游戏世界了吧。对于FF系列的热情玩家而言，无论游戏素质如何，有国服可玩才是第一步。只怕如今不断在走下坡路的盛大干脆雪藏了这份代理协议，不再提起FF14——对于FF14游戏而言，没有消息无疑是最坏的消息。日式网游在中国不火的怪圈，已经形将演变成日式网游在中国代而不理，甚至无人代理的地步了。如果这样经典的日式游戏品牌都无法打开局面，我们还能去期待谁呢？



FF系列一直拥有高水准的CG，结果被调侃为只会做CG，不会做游戏





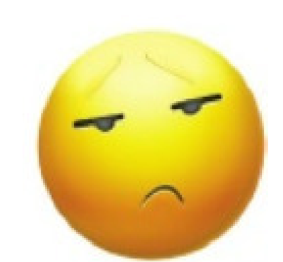
游戏类型	3D角色扮演
目前状态	封测
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
版本号	0.03.5063
游戏体验	比较不错

720（http://720.changyou.com/）





由搜狐畅游开发的3D回合制游戏。游戏总体模式类似《梦幻西游》，但采用了3D的游戏引擎，可以自由转动和缩放视角，系统也提供锁视角功能，可以锁定斜45度的经典视角，设计很周到。画面的卡通渲染效果比较不错，画风明亮，人物的肢体动作也比较丰富。只是这萌系画风下男性与女性角色的脸长得几乎一样，不靠发型与服装根本分不出性别来。“720”是本作游戏开发代号，游戏本身是以仙侠修真为故事背景的，看来至今还没有正式命名，像这种游戏开始测试还未正式命名的情况也属比较少见。游戏内的任务、界面与战斗系统都是典型的“梦幻”模式，战斗、抓宠、日常任务等都是大同小异。不过游戏中各种图标、头像等素材都是原创的，尤其难得的是连向来不大被重视的音效也是原创。总体来说，在游戏流程与模式基本已成定式的此类游戏中，本作以丰富的细节表现给人留下了不错的第一印象。比如在创造角色时玩家就可以从三套不同的新手服装中选择一套（可穿到选择完门派为止），主要的NPC肢体动作也很丰富，人物的剧情对话都保持了比较好的统一性，没有发现雷人的台词。





游戏类型	2D角色扮演
目前状态	开放测试
制作公司	厦门奇域
运营公司	厦门奇域
版本号	1.03
游戏体验	索然无味

醉红楼（http://zhl.hly.com/）





同样一款《梦幻西游》模式的回合制角色扮演游戏。游戏号称是“点开即玩”的微端游戏，但其实是边玩边下载的模式，实际客户端容量有将近3G。对于许多轻度玩家来说，这种后台安装的模式对以后卸载是个大问题，因为用户完全不知道游戏本体被装到什么地方去了。本作为2D卡通画面，强调Q版人物的可爱风格，场景画面是经典的斜45度视角，场景本身做得也算饱满，但互动元素非常的少。人物是八方向三头身，创建角色时的个性化定制内容很少。在游戏中，除了玩家角色的动画帧数做得较足之外，其他的NPC、宠物与野怪的战斗动作显得较生硬，帧数不足。在完整的客户端下载完成之后，卡顿延迟现象依然比较严重，偶尔会点不中NPC。作为一款以《红楼梦》为背景的战斗类游戏，游戏任务与背景故事总是有点牵强，主线任务打到20级还没能救出林妹妹，只是在一群大众脸NPC之间转来转去。在剧情对话上面，本作也非常“穿越”，各种现代词汇不时从原著名人嘴里说出来，还偶有错别字，另外有些过场切换飞快，根本来不及看对话，只怕这类游戏根本没人仔细去看剧情。





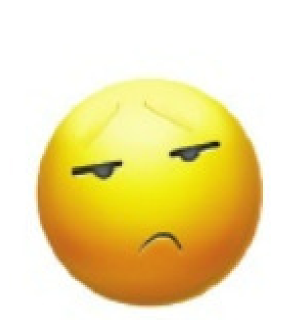
游戏类型	3D角色扮演
目前状态	内测
制作公司	御风行
运营公司	御风行
版本号	4.00.18
游戏体验	普普通通

新蜀山OL（http://ss.onwind.cn/）





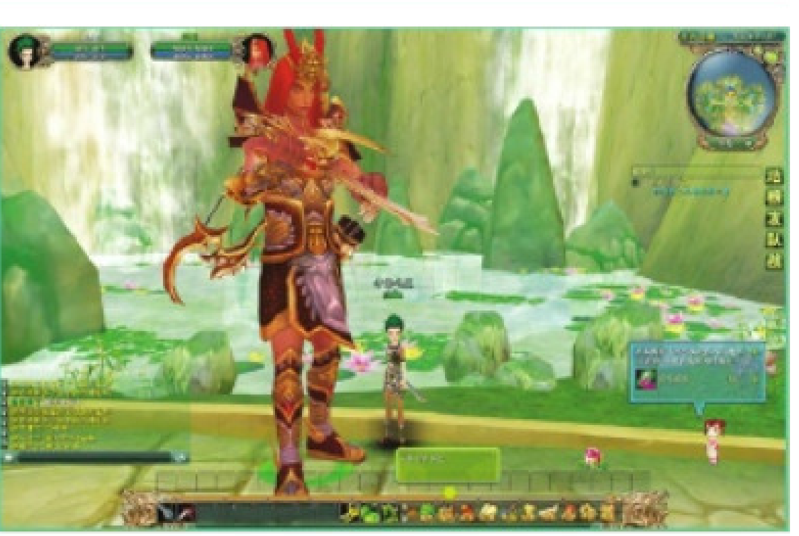
本作是一款3D角色扮演游戏。游戏在原先《蜀山OL》以及资料片的基础上添加了一个“新”字加以重制。但从游戏实际内容来看，并没有发现太多的新内容，依然是原来的那款游戏。本作最大的特点是在3D人物模型上采用了2D卡通渲染的风格（类似光荣《三国志11》的风格），这种风格的好处是较好地展现了水墨意境的中国风，同时回避了人物建模锯齿等问题，让人物与背景都显得很有风味。在表现人物技能的时候，这种风格也让特效更有意境。比如中国式的那种云气效果，怪物倒地时扬起的尘土等。包括交接任务时NPC头上没有感叹号，而是用“因”和“果”代替等细节，都让人感觉不错。然而这些内容都是原先游戏中就已经有的，并没有体现出“新”。而原先游戏中的不足，比如UI界面与游戏字体不够精美、任务画板需要滚动等问题依然存在，新建角色与NPC“撞脸”问题也依然严重，至今依然不能用Tab键切换锁定野怪。尤其是角色的在线礼包领取提示一直横在屏幕中央，既无法取消也无法最小化，严重影响游戏的体验。总体上说，本作号称“新”，但完全没感觉到新在哪里。





游戏类型	3D角色扮演
目前状态	内测
制作公司	美光网络
运营公司	美光网络
版本号	18
游戏体验	索然无味

远古战场（http://yg.3366wan.com/）





一款3D角色扮演游戏。游戏背景设定在上古洪荒时期，是一个典型的中国神魔背景。然而从进入游戏开始创建角色开始，一股《魔兽世界》的味道就迎面扑来。游戏现在开放有4个种族4个职业，基本上对应着“魔兽”的种族与职业，从人物的模型到系统界面的排布都俨然是“魔兽”的翻版。进入游戏之后的建筑、怪物、人物动作、武器装备虽然粗看都是原创的素材，但那股“魔兽”的味道就是挥之不去。本作游戏有一个“神器”系统，这是它与“魔兽”的不同之处，可是由于整个游戏太像“魔兽”了，结果导致游戏过程中常常忘记使用神器技能，实在是讽刺。实际上，一款游戏若真做到“魔兽”的水准，素质反倒不会差到哪里去了。但本作在细节上却还差得多。比如自动寻路会卡在栅栏上；自动寻路取消之后地面上的标记不会消失，永远存在；野外地面上的花草景物少得可怜；各物品栏和人物栏的位置都是固定无法移动的；最为奇葩的是所有的“确认”对话框都不是位于画面的中心，而是位于画面顶端，无论如何调整分辨率都无济于事。本作让人印象最好的大约就是相对其他游戏来说做得比较丰富和有特色的音乐部分了。





游戏类型	2.5D角色扮演
目前状态	封测
制作公司	成都志游
运营公司	简悦（Ejoy）
版本号	0.2.6
游戏体验	普普通通

狂刃（http://kr.ejoy.com/）





一款2.5D动作角色扮演游戏。游戏里有一个玩家调查，里面提到《龙之谷》《地下城勇士》《C9》《斩魂》等游戏，事实上本作就是以上这些游戏的混合体。比如游戏开场的一段任务给人很强的《C9》既视感，职业设定以及初期的地精怪物则让人想到《地下城勇士》，游戏音效则很有点《龙之谷》的味道。借鉴其实并不是问题，只不过让人一眼就联想起相关游戏来就多少有些欠妥了吧。作为动作游戏，最重要的还是战斗的打击感和操控性。本作游戏号称不锁视角的2.5D动作游戏，操控的技巧性、打击怪物的硬直手感其实都是不错的。除了攻击箱子罐子等物品有明显的延迟之外，角色其他攻击手感都不错，技能动作也很流畅。怪物的攻击方式也比较丰富，并不千篇一律。不过需要吐槽的是，本作现在已经开放的三个职业用的是同一套角色模型，也就是说不同职业的角色形象是一模一样的，很难直观地感受到角色的职业特色。另外同一职业的男女角色所有动作模组居然也是一样的，无法通过动作表现出性别差异是硬伤。总体上，本作有一个不错的战斗系统，但在职业个性化、差异上等细节上还有待改进，

月评：修仙请上蜀山

■北京 一丝blue

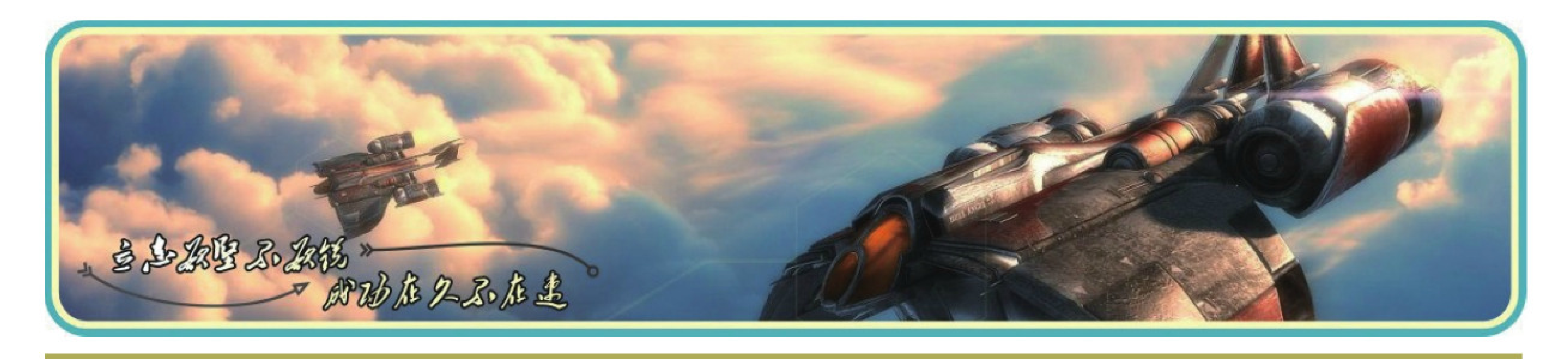
在国产网络游戏的背景题材中，除了四大名著之外出现最多的当属仙侠修真类的作品。有人说仙侠小说始于网络小说的兴起，从纸质载体的武侠小说手中接过接力棒，将中国的侠之道发扬开去。但事实上开创仙侠之风的《蜀山剑侠传》小说成书很早，而且影响了包括金庸在内的一大批武侠小说作家。也许正因为这部小说成书太早，内容太过超前，以至于小说对现在年轻一代的影响远远不及影视改编无数的金庸、古龙作品。倒是在游戏中，“蜀山”“御剑”等仙侠元素一再被引用，先后诞生了包括“仙剑”“轩辕剑”这样经典的单机作品，到了网络小说与网络游戏开始兴起的时代，仙侠作品更是如井喷般的爆发，并诞生了诸如《诛仙》这样的经典作品。无论是小说版的《诛仙》，还是网游版的《诛仙OL》都可谓是经典之作。仙侠这一题材对于改编游戏来说也许具有某种先天的优势吧。如果说武侠小说往往是“讲述一个故事”，那么仙侠小说可能常常是“构建一个世界”，于是无数的游戏用代码与贴图重新构筑出那个世界，然后让玩家进入那个世界去书写自己的故事，所以我们看到了无数的仙侠作品。

2012年已是《蜀山剑侠传》小说作者还珠楼主的110年诞辰了。时间过去了那么久，但并没有消磨掉经典作品的光彩，依然有许多游戏从中汲取灵感。虽然盛大停运了《蜀山OL》，但御风行并没有放弃，而是收回游戏，加一个“新”字继续运营。经历了几番周折的《蜀山OL》最终回到了研发商自己的手里。作为拥有原作版权的游戏公司，御风行还制作过不少相关题材的作品，比如交给光宇运营的《梦幻蜀山》也是他们的作品。除了原创之外，他们还授权光宇开发了另一部《蜀山剑侠传》网游，于2012年开始测试。至于那些没有官方版权的游戏，自然就只能打打擦边球，比如游戏中的某些道具名称、技能名称、法宝名称等出自原作小说。法宝介绍直接摘一段小说原文放进游戏更是家常便饭。至于“仙剑派”“御剑飞行”这些则都已经成为约定俗成的仙侠背景设定，洋洋几百万字的小说真的成了游戏策划取之不尽的素材宝库。

有素材可用当然是好事，但问题也出在这里。如今许多游戏都是东拼西凑攒出来的，游戏里的门派、背景故事、宝物系统往往是东拉西扯什么小说里的都有，当这些东西被揉到一起的时候就难免不出错。尤其遇到《蜀山剑侠传》这类原作小说已经比较久远的情况，游戏策划们似乎也变得随便起来，人物朝代错乱、地理位置错误之类都是家常便饭，某游戏甚至出现过把峨眉山与青城山混为一谈的奇葩错误。这虽然只是出现在某些任务描述或者背景介绍中的错误，但通过这些细节可以看到某些无良开发商对待游戏的态度，也难怪如今许多玩家看见剧情对话就狂点鼠标跳过了。玩家与制作方就这样形成了一个死循环：制作方不用心做，玩家忽略剧情，制作方更加不用心做，玩家越发不看剧情……看看我们的单机仙侠游戏，“仙剑”“古剑”都是以剧情为卖点，结果仙侠类的网游却走向完全相反的一个极端，想想实在令人感慨。P

机械革命
“女妖机械化”战术体系详解（上）

■福建 Nuclear



编者按：本期极限竞技我们请到了职业电子竞技选手Nuclear，为我们介绍一下其近期先后战胜Creator、Lovecd、Sase和Parting等顶尖职业选手的新战术。整套战术体系在近几个月的实践下被证明是可行的。文中的截图均来自其天梯练习，“澳门科技大学”和“逆风”分别是作者的国服和韩服ID。本文先介绍了T完整的运营流程，下期将介绍防守方面的细节，希望对喜欢“星际2”的朋友能有所帮助。

相信不少T玩家都不知道如何来打好TvP，特别是在后期神族AOE成型后更是手足无措。这次的文章我要介绍的战术，称之为“女妖机械化”，因为它并不像传统机械化主要靠重工里产出的单位组成，而是由重工和机场共同产出的单位组成的空地立体化部队，我认为这相比传统的机械化有许多的优势，也让TvP的机械化成为了可能。

这次介绍的“女妖机械化”是一整套战术体系，当然也就包括了多变的开局方式、P各式一波的防守方式、双矿后的一波流打法或是运营型的持续扩张后期打法。

从开局来看，这是一个偏向重工和机场的科技打法，所以完全不同于生化部队开局。目前已经成熟的战术已经有单矿的各式开局最后通向单矿“真善美一波”，也就是1-1-1单矿一波打法，这里我不多做介绍。我主要介绍速双矿的开局方式。T是一个开局多变的种族，但是在这套战术体系中，无论你选用何种开局，前期的运营目标都会是：开出双矿和造出3个机场（下页图1）。

确认运营目标后，让我们来看一下人族的开局方式：

一、双兵营开矿：这里指的是双兵营都造在己方半场的运营型双兵营开局，也就是在不停SCV的情况下造2个BB并且持续补充陆战队，在补到三个房子之后开2矿，在开2矿后补双气追科技的开局方式。

优点在于早期的防守兵力充足和较好的经济，但缺点也很明显，那就是缓慢的科技速度。

二、隐形女妖开局：指的是传统的1-1-1开局并且升级隐形产女妖，在造下女妖和女妖骚扰的同时开下2矿的运营型1-1-1开局方式。

优点在于科技速度较快，能够在前期有效骚扰和侦察对手，防守方面也比较稳妥。缺点则是容易被纪律性良好的P开局方式拉开经济差距。

三、空投火车开局：这里指的是1-1-1用枪兵火车医疗艇协同的前期骚扰牵制同时开下2矿的运营型1-1-1开局方式。

优点在于较快的科技，较少的前期气体投入，相比隐形女妖开局有更好的经济。缺点是前期较差的防守能力和较差的经济。

四、3火车开局：指的是单兵营单重工后放下2矿的开局方式，前期利用3个火车来进行骚扰和侦察，在二矿放下后补机场后续出空军的开局方式。

相较前两种开局有更好的经济水平，不错的防守能力。但与此同时骚扰的能力和成功率也不如前两种开局。可以说是一个相对折中稳健的开局方式，如下页图2。

五、单兵营开矿：单兵营开二矿之后追双气的开局方式。传统的相近于生化部队打法的开局方式，有非常好的经济水平，相较两兵营开局有更好的科技速度，但是丧失了前期的压制能力和防守能力。

六、双倍附件开局：这是我认为众多开局之中最适合这套打法的开局，双倍附件开局指的是单兵营单气矿产一个枪兵之后挂双倍附件，改成两SCV采气开二矿，然后迅速补重工和机场，恢复采气，同时兵营利用双倍附件产出一共5个枪兵，协同交换附件后产出的4个火车进行压制，后续接隐形女妖的开局方式。

相较之前的所有开局，有着不错的经济，不错的科技速度以及骚扰和防守能力。是一个最稳健的开局方式，如下页图3。

介绍完T的开局方式，再来看看这些开局方式如何防守P的各式一波流，例如单矿4BG、单矿不朽一波、单矿虚空一

波、单矿闪烁追猎一波、单矿凤凰开局、单BG2矿转双矿5BG一波、单BG2矿转双矿闪烁追猎一波、单BG2矿速凤凰开局。P的这些一波方式相信大家也都遇到过，为此我也凭借实战经验列了下表：

	双兵营开矿	隐形女妖开局	空投火车开局	3火车开矿	单兵营开矿	双倍附件开矿
单矿 4BG	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆	★★☆☆☆
单矿不朽	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆
单矿虚空	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
单矿闪追	★★★★★	★★★★★	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★★	★★★☆☆
单矿凤凰	★☆☆☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆
双矿 5BG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★☆☆☆☆
双矿闪追	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆
双矿凤凰	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆

图解： 难易程度从最易（一颗星★☆☆☆☆）到最难（五颗星★★★★★）。

注1： 由于中期3VS暴女妖在数量上的绝对优势导致防守单矿巨像一波、双矿巨像一波以及双矿不朽一波都极其容易，所以没有列入上表。

注2： 由于防守隐刀的关键在于侦察和反应速度，和开局关系并不大，所以没有列入上表。

了解开局博弈之后，现在先来介绍“持续扩张的运营型女妖机械化”战术流程。当然，如果你对一波流更感兴趣，在后文中我也会介绍“双矿一波的压制型女妖机械化”。

现在我还是先来介绍“持续扩张的运营型女妖机械化”的战术流程，以上文提到的T双倍附件开局为例进行介绍，其他开局方式在中期完成运营目标（开出2矿并且补到3VS）之后的运营流程均相似，大家可依喜好和对手打法选择最适合自己的开局方式。

开局敬请采用堵口开局，常规的气矿开局：10/11人口造BS，BS完成后下BB，然后下气矿，再拉一个农民造一个BS胚子堵住路口然后去探路，看对手有无双气之后藏在外面。

这样的堵口开局让P无法侦察到T的气矿开局，但是T在BB完成后也会无法第一时间升级星轨和生产第一个枪兵。这时注意一个细节，宁愿等几秒不升级星轨，也要确保BB造好之后第一时间出枪兵，因为P玩家会根据第一个枪兵出来的时间来判断T是否造了气矿。

3个SCV采气一段时间后调成2个SCV采气，在第一个枪兵产出后刚好有50气体挂下双倍附件，之后造下2矿，有100气的时候造VF，恢复3个SCV采气（**图4**）。

造下VF后在2矿处补地堡，挂双倍附件的兵营产两轮枪兵，枪兵数量来到5个之后VF完成，把双倍附件交换给VF，同时造下VS，用BB做一个科技附件以便VS使用，用挂双倍附件的VF开始产火车。挂完科技附件的BB给VS让出位置，然后继续产枪兵（**图5**）。

假如之前藏在外面的SCV未发现对方2矿，则需马上产坦克和维京来防守P可能的一波(防守细节在之后介绍），如发现对手是常规的单BG2矿，则在产出两个火车，第三四架火车建造一半的时候，枪兵出门站住瞭望塔，4个火车绕开P的视野，到P家附近埋伏（**下页图6**）。

枪兵继续前压，一路压到P的家门口，引诱P出门解决这小波











枪兵，这样火车就能绕后骚扰。一旦骚扰成功，将直接摧毁P的经济（图7）。

在VS完成后第一时间生产女妖和研发隐形，当然也可以做适当的运营调整不研发隐形而把资源用在更快的补3VS上。

产出一个女妖之后就可以补到3VS，3VS快完成时补下第3个气矿和第4个气矿。

大多数情况下，稳妥的P并不会出门来清理前压的枪兵，这时火车就占不到太多便宜，即使强行换探针也只能做到稍微干扰经济和火力侦察的作用。

在前压的同时，3VS也完成了，在VS挂附件时就可补到3VF。因为前期投入到兵力的资源极少，大部分资源都投入到了补充出兵建筑的运营方面上，所以之后用于产兵的资源是完全足够的。3VF中2个科技附件出坦克，1个双倍附件出火车（图8）。

第一架女妖飞出后生产一个渡鸦，提早存能量，也有利于反侦察，渡鸦完成后生产一个维京来协助清OB。女妖在P家骚扰，主要目的在于侦察和牵制对手出门时间，尽量换些农民，逼对手多补点OB，最重要的是一定要活着回来，不要贪心。因为这套战术是以女妖为核心，正面战场少一个女妖都会损失很多输出（图9）。

在女妖骚扰的同时，可以在对手全力防守女妖时溜火车骚扰，有时候会有意外收获，就算没有收获也能同样起到侦察和牵制作用。

这套战术中期火力侦察和雷达侦察非常重要，因为兵种搭配的独特性，需要清楚对手的科技动向，如果对手走的是巨像科技，那么只要持续暴女妖，在正面战场上就能很容易取得优势，可以说3VS女妖机械化非常克制中期使用巨像的神族，因为巨像科技在中期消耗的大量气体让P的剩余资源在中期很难有足够数量的对空部队(追猎、闪电、白球、凤凰)（图10）。

当然，大多数思路清晰的神族玩家在侦察到3VS后都会放弃巨像而转型到凤凰或者电兵科技上，一旦通过侦察确定对手补到1～2个VS转型凤凰，则需立刻用3VS产维京。通常，在侦察到P造VS时就立刻开始产两轮维京（加上一开始产的1架维京，也就是一共7架维京），就能拥有足够的对空火力，在这个P将大量气体投入到凤凰而地面薄弱的真空期发起进攻，配合地面少许枪兵和之前的渡鸦，很容易获得制空权，从而击溃敌方部队（下页图11）。

由于晶矿储量丰富，在出门进攻的同时可以放下第三个基地甚至第四个基地，一旦在中期正面战场上取得优势，或是取得了不错的交换成果，但是地面部队却不足，深入P家中又容易被持续折越出的追猎和凤凰抢夺回制空权，可以选择在占到优势后撤退来稳固三矿经济，女妖机械化在中期正面战场上对P的优势非常明显，几乎不用刻意选择交战地点，也不用担心坦克支架不及时（下页图12）。

所以这时P一般不敢出门，而需尽快转型闪电科技，这也就让P在这段时间很难开出三矿。作为T，一定要抓住这个优势期，做好对P三矿的侦察，一旦发现P开3矿就前去阻止，同时自己的3矿稳妥运营，并研究VG科技，出Ghost来应对将来会出现的电兵白球，而且Ghost对凤凰的伤害也非常高，如果对手选择持续出凤凰来抢夺制空权，Ghost能提供非常可观的输出。与此同


6


7


8


9


10

时，补下2VA来升级自己的地面机械化部队攻防，1攻1防和2攻2防很快就能完成，这样一来，就算在中期没有拿下对手，在后期P的电兵完成之后，T也能有与之一战的资本。

如果自己的3矿稳固，而P的3矿又长时间被压制而无法开起，那么在T可以在这时果断发起进攻来和神族部队交换，及时正面没能打赢也可以靠强大经济优势支撑的后续部队取胜。

这时候P通常已经完成了电兵科技准备做背水一战，这时注意三个细节，1.不断用雷达定位P的主力部队，坦克提前架起。2.所有部队扇形散开，拖SCV来做肉盾。3.用女妖不断的隐形（C键）和取消隐形（D键）来消耗能量，循环按CD键即可，2秒之内女妖的能量就消耗殆尽。交战开始，让女妖散开并且飞在坦克前方来输出，如果P用闪电来攻击女妖，P的狂热者也要受到闪电的攻击。

一旦给予坦克很好的输出环境，几轮攻击之内，P的部队就会灰飞烟灭。同时也要注意让被电到残血的女妖拉到后排甚至拉回家维修，这样就算地面被击溃，保存下来的女妖也有后续作战的资本。

综上所述，这套运营流程的核心思想就是牵制骚扰的同时扩张，在中期利用火车女妖的优势部队来限制P开3矿，类似于生化打法中在中期利用有医疗艇的优势部队来限制对手，而我认为火车女妖在中期的优势会更加明显，优势时间也更长，在中期利用隐形女妖多线骚扰的容错率比较低，己方开3矿比较轻松，3矿之后的进攻无需担心立场的问题，交战位置的选择上也就比较自由。

当然，如果P及时转出电兵和提速狂热者，那么P开出3矿也只是时间问题，这时中期开始2VA升攻防就变得尤为重要，没有攻防的机械化部队面对高攻防提速狂热者可谓是不堪一击，尽快稳固自己的经济，并且补充到5BB和2BE来产Ghost和双升生化部队攻防。在后期的作战中，P会利用良好的机动性来牵制机械化部队，T则需要配合Ghost、火车和生化部队来反制P的小规模骚扰和牵制。在后期，T的生化部队攻防也尤为重要，T的终极组合当然是生化部队和机械化部队都达到3攻3防的混合部队，Ghost+坦克在阵地战伤对于P的威胁是毁灭性的，而MM和火车女妖医疗艇在多线机动性作战上对于P的优势也非常明显，这也就体现了后期混合部队的重要性。

后期当然也要注意EMP的使用，妈妈船的黑洞对机械化的威胁很大，但是妈妈船的缓慢飞行速度和不太远的施法射程让他在合理的Ghost操作下完全不可能放出黑洞。

在多矿经济支撑下，大量的Ghost会成为P的噩梦，Ghost对轻甲单位的极高伤害让狂热者无法近身，大量的EMP又让电兵毫无用武之地，白球同样不堪一击。唯一需要担心的巨像可以用高攻的坦克还有维京女妖部队来化解，但这一切都建立在经济之上，一旦对手经济好过自己，快速而且高质量的神族混合部队也会让机械化站不住脚，毕竟巨像和电兵的双AOE在《星际争霸Ⅱ》这款游戏里对任何单位的威胁都是极大的。

所以在中后期，一定要抓紧任何机会来限制P的扩张，如我们熟知的溜火车和隐形女妖骚扰，或是在侧翼骚扰的同时在正面用坦克架住优势地形来限制P的新资源点，当然也可以用原子弹来牵制对手的采矿，甚至直接炸毁神族的分基地（**图13**）。

后期补充的多BB也可以在P放弃地面部队全力转型空军来对抗机械化时，产出大量枪兵医疗艇和雷神维京给对手一个致命惊喜，对付机械化强大高效的虚空在枪兵面前可以说是不堪一击（**图14**）。

以上就是完整的运营流程，当然，具体的效果会因基本功的差异而不同，如果想要提高自己的水平，最重要的还是强化基本功，做到不要卡人口，不要停农民，这样一来各个战术的效果也会大大提升。









大软微博话题

2013年春节将至，官博君在这里先提前祝各位读者朋友蛇年万事如意，心想事成。新的一年官博君仍会在http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft这里同大家交流，也会定期发布新的话题与大家讨论，还请大家继续支持！

大众软件果然棒：#大软话题#无论是学校的必修课还是职场中的工作需要，学习一门新的语言，在大多数人看来都会觉得非常困难，甚至曾经还留下过痛苦的回忆，中国的英语教育在世界上堪称投入最大、耗时最长，却一直未能培养出大量令人满意的外语人才，其中的原因究竟是什么？你对于外语学习有哪些亲身的感受和技巧呢？

萧小石石：我觉得语言的实际使用训练太少，理论的东西太多。只能说兴趣是最好的老师，我宁可去看古文都不想看英语……

失落废墟Lost-Y：主要中国是应试英语，我们的英语水平还是很高的。只是口语的提升需要环境。

hjpotter：中国人的英语够好了，日本人的片假名英文几乎没法听death，很多英语老师都是这么发音，改不过来了。

孙舒凝-劳动最光荣：作为一名正在上汉语言文学专业的学生，我感觉既然都是语言，二者之间还是会有一些联系的。只要把这些联系找到并学明白，英语其实还是没什么难的。只是我们从开始学英语起就有些操之过急了……

wsz1107：外语人才的定义是什么，达到外交场合能同声传译的程度才算？还是能够笔译一些大家著作才算？我是觉得语言这种东西够用就成，因为对于大部分人来说语言就是一个工具而不是一门学科。比如看“生肉”的动画需要去听，没有汉化的游戏需要去读，听和读都是使用语言的方法，也都是语言学习中必不可少的“输入”。



3DM半神巫妖：作为一名英语专业毕业生和英语专业八级证书拥有者，我始终认为汉语同英语分属不同语种导致的学与用差异性太大是一个关键因素。当然，外院的女生们还是很漂亮的……

啊那啥：请使用词典和英文游戏……当年，初级班“暗黑”“星际”，高级班《博德之门》……然后，然后高考英语141，4级6级无压力……

merlinpinkst：嗯，别黑鸟姐…… || **樊晨**：玩游戏不打汉化包…… || **merlinpinkst**：先别吐槽教育体制，哪个国家的英语教育就一定好呢……人才都是少数，精通全凭兴趣。

SS：天资是非常大的因素，多读是不二的法则。当年上新东方考前突击，补英语是来不及了，老师说考试也是“游戏”，熟悉规则也是获得好成绩的方法，然后给大家分析“游戏规则”，当时觉得有那么点意思，然后然后，没想到在多年之后，29岁的我在今年，终于通过多年积累的“游戏”经验，拿下6级……

大众软件果然棒：#大软话题#游戏的种类多样，而游戏人设则最能代表一款游戏的美术风格，作为玩家您第一次为游戏中哪个角色深深着迷，甚至希望自己能像他一样？而你为什么对这个角色有着如此特殊的感觉？

如还在Jpos：毫无疑问的诗音（eden*），不过这款游戏貌似很小众，不知有多少人知道。

张琦：我会说是“红警”里的谭雅吗？

sunderman：昂叔威武，抱的都是妹子，所有反面男角统统干掉，身体基本上无伤 || **侨爷爱大软**：士官长，因为他强到不问敌人是谁，只问敌人在哪里！

放肆了那个青春：我会告诉你，我喜欢的是“仙2”王小虎吗？真不知道为什么“仙2”评价那么低！

Popsoft-Enigma：《异域镇魂曲》里的寇克麦多。玩了这么多年游戏，真正意义上最符合我个人价值观的角色还是非他莫属。

拂晓前最亮的星辰：我喜欢《猎天使魔女》的贝姐，因为她的原型据说是个男人……

超龄中二朴来来：但丁，给我一种狂拽酷霸的感觉。

奔跑的小吹：我心目中，毫无疑问是“仙剑”中的李逍遥啦，好怀念那个刚有PC游戏的日子，和表哥两人在电脑前玩个不亦乐乎啊！沉浸在“仙剑”的故事和唯美爱情中，尽管后来条件好了，都买了新电脑，又玩了无数遍不同版本的“仙剑”，但都很难寻回当初那种简单的快乐了。

无为而呆微博达人：人设啊，我自己最喜欢的人设应该是“仙剑3”的景天吧，抛开他的前世和前前世，就景天个人人生态度而言和妹子多多是多让我羡慕嫉妒啊！

我是youngboy：“仙3外传”的星璇。记得玩到蓬絮结局的时候都快哭得稀里哗啦的，为了蓬絮和南宫煌，他牺牲了太多。后来知道他的身体仅仅是一具尸体……他很会做菜，但是自己却吃不到，幸好欣赏他关心他的蓬絮出现了，给他的心底平添了一丝温暖，只要蓬絮喜欢的，他都会竭尽全力去做……之后的哪个游戏有这么细腻的人物设定啊！

自古人生幸运E：还是赛特吧，好歹人家从欧洲到大唐来了趟自驾游呢！

风V语：“仙剑3”游戏里的主角景天吧，老实善良，有一个属于自己的但在别人看来没什么大不了的梦想，在追求梦想的道路上有红颜、有兄弟、有对手，最后有幸福和快乐的结局！

林晓在线

林晓：拜年了，拜年了！2013年，不忘老朋友，相交新朋友。朋友多了路好走，朋友多了天地宽！祝朋友们蛇年事事如意，天天开心！上期只说到微博上来找我，忘记说我微博地址了。呵呵，果然是忘性大的人啊！我的新浪微博地址是http://weibo.com/1218342472/profile?topnav=1&wvr=5，腾讯微博地址是http://t.qq.com/cheshirecat2011，欢迎经常逛逛。直接给我发信linxiao@popsoft.com.cn也行，不能保证立刻回信，但一定会回的。

新年我应该高兴，可是我们这边正下凝雨，好讨厌，又湿又冷，还得小心出门滑倒。哦，林晓姐姐你看我的名字就知道我有多烦凝雨了。还有一件心烦的事情，THQ要关门了，世界上又少了一家好游戏公司！为什么呀！

贵州 凝雨快走


春天赶快来吧，让我迷醉，让我酣梦

林晓：凝雨可是贵州特产，别的地方还没有呢！老乡你换这个角度看问题，心情是不是会好一点？咱人类现在的科学技术，毕竟还没法子全天候控制天气，咱只能战略上藐视它，战术上重视它，该保暖该添衣一个不能少，出门多小心，还有，要体谅这么糟糕天气还在室外工作的人们：环卫、交通、电力……那些为了你能舒适坐在室内而与恶劣天气战斗的人们，一定请尊重他们，如果不能帮助他们，那么，起码不要给他们再增加麻烦了……哦，我刚看见新闻有个家伙醉酒驾车，撞车了！

说到THQ，也是老牌的游戏公司了，然而再大的名气再好的技术，也抵抗不住市场无情的考验，还有资本这只看不见的可怕的手。哎，赶紧多收集这个公司的作品吧，兴许以后会是珍贵的藏品呢。

小编们新年好。翻了翻刚到手的大软，网游部分还是没啥能玩的，大多都是换汤不换药的老样子，设计游戏的和玩游戏的人，感觉都没什么想象力。听说网游公司还都很赚钱，真心鄙视一个。相比较之下，国内单机游戏虽然数量少，倒是不错，“仙剑”就不说了，虽然有点吃老本，但品质还可以；“古剑”真心好玩，《风卷残云》以及《雨血》也都不错。《光荣使命》也不错，但国产FPS还是无法与《使命召唤》类的大型FPS抗衡，加油吧！

天津 小魏

林晓：网游是快餐，要的是速度填饱无聊产生的饥饿感；单机是正餐，讲究的是慢慢享受游戏的乐趣。想明白了这个，小魏你也许就会心平气和了。我要是游戏公司，我也得开发网游，尤其是网页游戏，火速赚钱，然后用赚来的钱慢慢开发品质优良的单机游戏，最好的画面最佳的游戏感最独一无二的关卡创意，总之照着国外一线游戏大作的标准来。只是现如今，网游和单机之间形式上的界限越来越模糊，决定游戏品质的关键，不在乎形式，而在乎制作者的立足点。

又快过春节了。今年过春节我要回姥姥家，就是那种在山的那边河的那边遥远的乡间的地方。屋子外面老厚的雪，只能坐在炕上吃瓜子看电视，无聊死了。还好我今年有笔记本电脑和无线网卡，能上网玩游戏。可是老有亲戚朋友串门聊天啥的，估计也玩不了什么大游戏，网络游戏我也不想玩，林晓姐姐有什么可以推荐的游戏吗？除了游戏，我还能干什么？

辽宁 太囧

林晓：这种随时可能有人来打断你游戏进程的时候，玩小游戏最好了，不用担心进程，随时可以离开随时可以再来，比如这个考验脑力的“I的游戏（http://619k.com/xin/?2011/0615/Ideyouxi.h?tml），还有这个很闷的“洪水英雄2”（http://619k.com/xin/2011/1201/hongshuiyingxiong2.html），以及这个够创意的“樱花”（http://nekogames.jp/g.html?gid=OUKA），超级萌的“长颈鹿接吻”（http://www.ferryhalim.com/orisinal/g3/casanova.htm）等等。小游戏到处都是，可以填充你无聊的时刻。不过，既然身在东北农村，就该把当地风土人情一一记录，发到网上来，让许多见不到大雪的人惊叹。等你的照片哦！P

快评

又看到了大软每年一度的“电脑游戏产业报告”，如此详实的资料和数据一定耗费了编辑们巨大精力吧！不过通过这个报告让我们对中国游戏行业有了很系统的了解，赞一个！

网友 榴莲不臭



Joker：的确在制作本期专题时编辑部几乎是全民参与，不过看来最后还是得到了读者的支持！这样就是对大家辛苦的最大鼓励了！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。P


漫画作者/NInia
《大众软件》祝各位读者
蛇年行大运
身体健康
万事顺意
阖家欢乐～！
福
Popsoft
Prevails!

编辑部的故事

大软编辑国周游志

■晶合特派记者 世界

Joker：本期读编往来栏目组特派记者世界将要对素有世外桃源的大软编辑国进行实地考察采访，大家不妨随着他的脚步，一起来感受这神秘国度内各处的风土人情。下面废话少说，我们跟随他一起出发吧！

（1）集天地之灵气——朝拜圣地仓库转运站

整洁度：★★★★★

娱乐度：★★★★★

实用度：★★★★★

“昆仑胎”是一种奇怪的自然现象，指的是龙脉的源头，即俗话所说的集天地之灵气的地方，会自己孕育出一些奇怪的婴儿状的东西出来……抱歉跑题了，这里不是昆仑山上的巨型冰胎，而是大软编辑部中风水极好的宝穴之地。在这里，你能够找到时下各种类型的热门或冷门游戏，也可以走进“鹰头马剧场”观看国内外上百部经典影片，更重要的它还是每期杂志出片时所有相关文件的集散地。传说再经过万年的衍化，它就会成精，自动由WinXP系统升级为正版Windows 8……“仓库转运站”的修行还在继续，依然为我们尽心尽力地执行打印、刻盘、存资料等工作，在此我们向它执意最崇高的敬意。



（2）一天到晚游泳的鱼——从零开始的美编大人晶冰

整洁度：★★★☆

娱乐度：★★★★

实用度：★★★☆

在鱼缸的深处，水是那么蓝，像最美丽的矢车菊花瓣，同时又是那么清，像最明亮的玻璃……在很久很久以前，这里住着几只自由自在（真的吗？！）的小鱼儿，它们都有一个共同愿望，就是想有一天能够浮出水面，来看看我们这个世界。可惜天有不测风云，它们一只一只地相继离开了“鱼世”，最终只剩下一条鱼儿孤独地生活。然而现实的压力并没有击垮这它的内心，相反却更为坚强地生存了下来，每天过着吃饭、睡觉、打圈圈的生活。正当我们惊呼“鱼儿SAMA万岁万岁万万岁的时候”，它也因为天气寒冷而永远长眠于此，希望晶冰大人不要过度悲伤吧……

（3）有实力，添活力——红牛山景区负责人Joker

整洁度：☆

娱乐度：★★★★

实用度：★★★★

位于编辑部极品宝穴北侧的著名旅游景点红牛山是我社一级重点文物保护单位，占地面积0.000002公顷，最高峰海拔0.55米。这里常年尘土飞扬、气候干燥，数百张稿纸与杂物铺满桌面，各种食物动物气息于此，素有编辑部的“罗马斗兽场”之称。近几年经过多次环境整治，红牛山地区脏乱差现状依然没有得到好转，景区负责人Joker对此没有做出任何解释，但却表示今年要大力开发周边旅游项目，将黄飞鸿瀑布、伊苏原始部落、桂花村农家乐等一批项目开展起来，服务广大群众的休闲娱乐生活。



（4）此情可待成追忆——大软博物馆馆长Cross

整洁度：★★★★☆

娱乐度：★★★

实用度：★★★

2013年1月7日，“读编往来”栏目制作组一行两人访问了大众软件博物馆，博物馆馆长Cross亲切接见了我们并介绍了博物馆的概况。馆内现藏各种文物40余件，东侧正在展出2011年《大众软件》部分刊物，西侧陈列着十年前创刊的《大众游戏》杂志，北侧存放着石器时代出土的人物照片、订书器、反光镜、电话机和电苍蝇拍等文物。博物馆中央摆放的是镇馆之宝——BenQ老式键盘，虽历史久远，但依然还能正常工作。馆长Cross对我们表示，这里每一件物品的考古价值极高，比相隔不远的红牛山景区更富有文化与历史价值。

热门应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	孤岛惊魂3	2709
2	极品飞车——最高通缉	2630
3	刺客信条3	2497
4	杀手——赦免	2451
5	仙剑奇侠传五	2384
6	鬼泣4	2107
7	火炬之光Ⅱ	1973
8	FIFA 12	1835
9	耻辱	1759
10	模拟人生3	1704

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2013年1月

编辑点评：本期上榜单机游戏的排名顺序除了受到已经上市的热门新作影响之外，未上市游戏的相关作品同样也受到了不少关注：作为新一季游戏大作潮的领跑者，《孤岛惊魂3》可谓风光无限，一举拿下了头牌位置；而随着《仙剑奇侠传五前传》的影响，《仙剑奇侠传五》也在榜单上占据了一席之地。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	英雄联盟	2195
2	魔兽世界	2157
3	穿越火线	2031
4	坦克世界	1967
5	剑侠情缘网络版	1891
6	DOTA2	1836
7	九阴真经	1773
8	斗战神	1690
9	剑灵	1638
10	洛奇英雄传	1596

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2013年1月

编辑点评：或许是正好处于年关的缘故，短平快模式的网游近期受到了不少关注，《英雄联盟》以微弱的优势胜过了《魔兽世界》登上榜首位置，《坦克世界》的排名也有小幅提升。另一方面，备受瞩目的DOTA2也随着稳步上升的人气进入了排行榜，至于这款作品会在国内取得何种成绩，我们拭目以待。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	孤岛惊魂3	Far Cry 3
2	火炬之光2	Torchlight II
3	上古卷轴5——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
4	THQ大合集	THQ Collection
5	无主之地2	Borderlands 2
6	马克思·佩恩3	Max Payne 3
7	帝国时代3完全版	Age of Empires III Complete
8	黑暗之魂——受死版	Dark Souls: Prepare to Die Edition
9	武装突袭2——联合行动	Arma II Combined Operations
10	文明5——年度游戏版	Civilization V: Game of the Year Edition

数据来源：Steam · 2013年1月6日

编辑点评：时至年关，各大厂纷纷摆出赔本赚吆喝的架势展开了大甩卖。虽然本期榜上的THQ大合集看起来十分美味，但联想到不久前此公司在推特上发起的“给吆喝送游戏”活动，这款套装的价值恐怕还得斟酌一番。如果一定要做出推荐的话，《黑暗之魂——受死版》倒是个不错的选择。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	突袭OL	FPS
3	FIFA OL3	SPT
4	剑灵	MMORPG
5	天堂	MMORPG
6	DNF	MMORPG
7	冒险岛	MMORPG
8	永恒之塔	MMORPG
9	FIFA OL2	SPT
10	暗黑破坏神3	ARPG

数据来源：Gamenote · 2013年1月7日

编辑点评：本期的韩国网游排行榜依旧被MMORPG占据了将近一半的提名位置，除此之外倒也不乏以打枪踢球为主题的作品，算是满足了不同玩家的多元化娱乐需求。《英雄联盟》依旧稳坐榜首不动如山，倒是《暗黑破坏神3》本期的排名让人颇为意外——“必为精品”的后劲究竟出了什么问题？

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	极品飞车——最高通缉	滑雪大冒险
2	众神无双	Find Something - where is my goal!
3	Where's My Water?	夺回萝卜
4	水果忍者	商业人生
5	石器时代抢鲜版(礼包版)	Shark Dash
6	Asphalt 7: Heat	CarrotFantasy
7	FIFA 13 by EA SPORTS	Blueprint 3D
8	植物大战僵尸	星际传奇
9	魔力世界	拇指西游——万佛朝宗
10	Kung Pow Granny	卧龙吟 豪华版

数据来源：AppAnnie · 2013年1月7日

编辑点评：抛去《植物大战僵尸》《水果忍者》这类老而不朽的榜上常客不提，本期登上付费版排行第一的《极品飞车——最高通缉》明显借助了PC平台新作的助力，至于免费版游戏下载冠军《滑雪大冒险》的冲顶则与汉化版游戏的发布脱离不了干系。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	下载量最高游戏	用户热评排行
1	史上最贱的游戏	史上最贱的游戏
2	水果忍者	布丁怪兽
3	神庙逃亡	小龙斯派罗巡逻者
4	捕鱼达人2	枪之荣耀：英雄
5	会说话的汤姆猫2	危机使命 Mission Of Crisi
6	愤怒的小鸟	超级救火队
7	植物大战僵尸	门和房间
8	秘鲁大冒险：火车危机	黑暗旅行
9	神庙逃亡：勇气	姑姑栽培研究室四季版
10	燃烧的蔬菜	温泉暖暖乡

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）· 2013年1月

编辑点评：史上最贱的游戏（TrollFace Quest）需要Flash Player插件支持，在应用汇安装Flash插件工具后就可以体验这款贱得令人发指的作品了。比如尿急要进厕所，最近的是女厕所，怎么解决？对着花盆解决？还是勇闯禁地？没有最贱，只有更贱，看你能不能“贱”过这些看似无解的难题把！

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





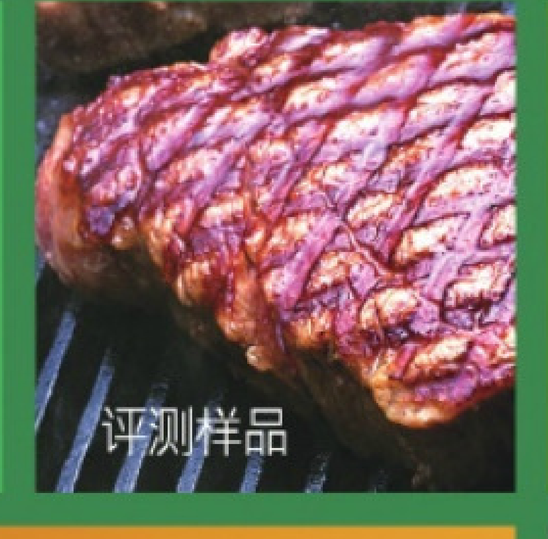
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



评测室



评测样品



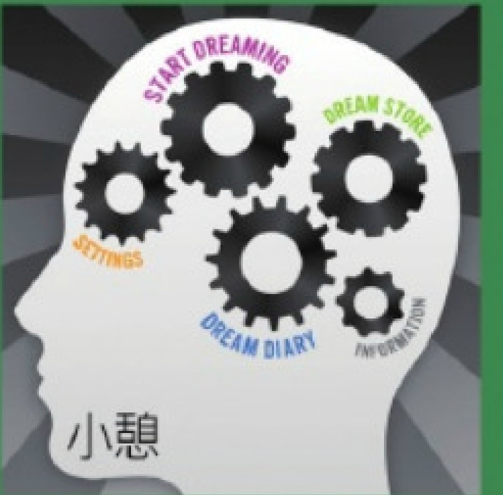
放松



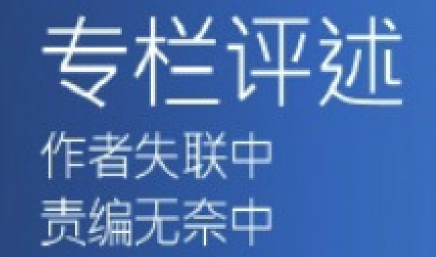
Desktop



抓狂的专题组



小憩



作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑





写作



灵感





出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN